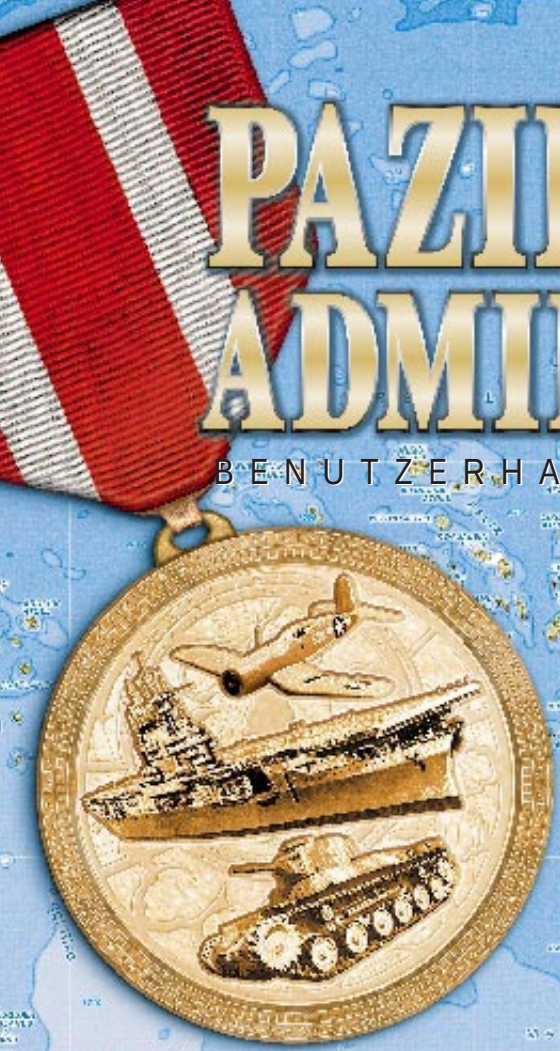
PAZIFIK ADMIRAL™

BENUTZERHANDBUCH



SOLOMON ISLANDS

SSI

A MINDSCAPE® COMPANY

INHALTSVERZEICHNIS

VORSPANN 1

EINFÜHRUNG....5
Die aufgehende Sonne 5
Der Herbst der Weltreiche 5
Spielbeginn....5
Was erhalten Sie mit dem Spiel?....6
Kopierschutz 6
Verwendung der Maus 6

LERNPROGRAMM / SCHNELLSTART....7
Lernprogramm zum Kampf auf dem Land 7
Lernprogramm zum Kampf auf See 25
Bildschirmoptionen für Pazifik Admiral 32
Das Fenster „Kampagnenauswahl“....32
Kampagne der Japaner....33
Kampagne der Alliierten....33

EINRICHTUNGSBILDSCHIRM....34
Prestige 34
Erfahrung....34
Menschlicher oder Computergegner....34
Die Tasten „Nächste“ und „Vorherige“....35

DER SZENARIENWAHLBILDSCHIRM....35
Laden eines Szenarios 35
Beginn eines E-Mail-Spiels 36
Die Tasten „Nächste“ und „Vorherige“....36

DER SCHLACHTGENERATOR....36
Steuerfunktionen des Schlachtgenerator-Einrichtungsbildschirms....37
Allgemeine Optionen 42
Steuerfunktionen des Kaufbildschirms für den Schlachtgenerator....44
Steuerfunktionen des Aufstellungsbildschirms für den Schlachtgenerator 46
Aufbau eines Szenarios....51

INFORMATIONSBILDSCHIRM....53
Anzeige des Einheitenglossarbildschirms 53
Anzeige der Einführungssequenz 53
Anzeige der Nachspannsequenz....53
Öffnen des Tonsteuerungsfensters 54

OPTIONEN FÜR MEHRERE SPIELER....55
Internet TCP/IP-Anschluß....55
IPX-Anschluß....55

LADEN DES SPEICHERBILDSCHIRMS 56

BEENDEN 56

STEUERFUNKTIONEN DER KARTE, FENSTER UND TASTEN....56
Kartenbildschirm....57
Wahlfreie Steuertasten 61
Hauptsteuertasten 63
Öffnen des Tonsteuerungsfensters 64
Tasten zur Einheitensteuerung 65

SPIELEN VON PAAZIFIK ADMIRAL ÜBER E-MAIL....69
Laden eines PBEM-Spiels....70

BEWEGUNGSREGELN....70
Spielerrunden 70
Bewegung von Einheiten 73
Sichten von Einheiten 75
Aufsitzen und Absitzen von Einheiten 75
Anbordgehen und Vonbordgehen von Luft- und Marineeinheiten 76
Aufstellung der Truppen 77

KAMPFREGELN....78
Kampf und Niederhaltung....78
Angriff....78
Verschanzung....79
Initiative....80
Massive Angriffe 80
Einsatz von Artillerie und Distanzangriffen 80

NACHSCHUBREGELN 85
Automatischer Nachschub....85
Wettereinflüsse auf den Nachschub....86
Auftanken der Lufteinheiten 86
Ersatztruppen 86
Prestigepunkte und Kauf von Einheiten....87
Aufrüstung von Einheiten 89
Einheiten mit Überstärke....90

SEEKAMPFREGELN 90
Großkampfschiffe....90
Flugzeugträger....93
Luftkampfpatrouille 93

BESCHREIBUNG DER STATISTISCHEN ANGABEN ZUR EINHEITENAUSRÜSTUNG....94
Klasse der Einheitenausrüstung 94
Kosten 94
Kraftstoff....94
Bewegungsmodus....94
Zieltyp....95
Sichten 95
Initiative....95
Angriff auf weiche Ziele....95
Angriff auf harte Ziele 95
Luftangriff....95
Schiffsangriff....95
U-Boot-Angriff....95
Bodenverteidigung 95
Luftabwehr....96
Angriffsabwehr....96
Torpedoabwehr....97
Wasserbombenabwehr....97
Erfahrung....97
Stärke 97
Abschüsse....98
Munition....98
Reichweite....98
Transport 98
Fassungsvermögen....99
Spezialfähigkeiten und Technologie....99

BESCHREIBUNG DER EINHEITENKLASSEN ..101
Bodenklassen 102
Luftklassen....106
Seeklassen 108

ANHANG A – ANMERKUNGEN ZUR STRATEGIE 110

ANHANG B – BEWEGUNGSPUNKTKOSTEN NACH GELÄNDEART 113

VORSPANN ...

Präsident Roosevelt an Kaiser Hirohito von Japan:

6. Dezember 1941

Vor fast einem Jahrhundert richtete der Präsident der Vereinigten Staaten eine Nachricht an den Kaiser von Japan, in der das Volk der Vereinigten Staaten dem Volk von Japan seine Freundschaft anbot. Dieses Angebot wurde angenommen, und in der langen ununterbrochenen Zeit des Friedens und der Freundschaft, die darauf folgte, sind unsere Nationen durch die Tugend ihrer Bevölkerung und die Weisheit ihrer Herrscher aufgeblüht und haben somit die Menschheit wesentlich vorangebracht.

Nur in Situationen von äußerster Wichtigkeit für unsere beiden Länder erlaube ich mir, Ihre Majestät mit Staatsangelegenheiten zu belästigen. Ich glaube, daß ich mich nun diesbezüglich an Sie wenden sollte, denn es scheint sich eine extreme Notsituation herauszubilden, die weitreichende Konsequenzen haben könnte.

Im Pazifikbereich zeichnen sich Entwicklungen ab, die unsere beiden Nationen und die gesamte Menschheit des positiven Einflusses berauben könnten, den der lange Friede auf unsere beiden Länder ausgeübt hat. Diese Entwicklungen könnten tragische Folgen haben.

Das Volk der Vereinigten Staaten, das an den Frieden und das Motto „Leben und leben lassen“ glaubt, hat die Gespräche zwischen unseren beiden Regierungen in den letzten Monaten eifrig mitverfolgt. Wir haben auf ein Ende des aktuellen Konflikts zwischen Japan und China gehofft. Wir haben gehofft, daß es im Pazifik einen Frieden geben kann, in dem die Völker der verschiedensten Landeszugehörigkeiten friedlich nebeneinander existieren können, ohne sich vor Invasionen fürchten zu müssen – daß sie alle von der unerträglichen Rüstungslast befreit werden können und daß alle Völker ohne Diskriminierung oder Bevorzugung der einen oder anderen Nation den Handel miteinander wieder aufnehmen können.

Ich bin sicher, daß es Ihrer Majestät genauso klar ist wie mir, daß sich Japan und die Vereinigten Staaten zur Verwirklichung dieser großen Ziele auf die Beseitigung jeder Art von militärischer Bedrohung einigen müssen. Zur Umsetzung hoher Ziele scheint dies unumgänglich zu sein.

Vor über einem Jahr hat die Regierung Ihrer Majestät mit der Vichy-Regierung eine Vereinbarung getroffen, dergemäß japanische Truppen in Stärke von fünf- oder sechstausend Mann die Erlaubnis erhielten, zum Schutze der japanischen Truppen im Einsatz gegen China weiter nördlich in den Nordteil des französischen Indochina einzumarschieren. Und in diesem Frühjahr und Sommer hat die Vichy-Regierung weiteren japanischen Streitkräften zur gemeinsamen Verteidigung des französischen Indochina den Einmarsch in den Süden des französischen Indochina erlaubt. Ich habe wohl recht mit der Aussage, daß bisher kein Angriff auf Indochina erfolgte und daß auch kein solcher geplant ist.

U.S. Schlachtschiffe in Kolonnenformation.

Während der letzten Wochen ist es der Weltöffentlichkeit bewußt geworden, daß so zahlreiche japanische Heeres-, Marine- und Luftstreitkräfte in das südliche Indochina gesandt wurden, daß seitens der anderen Nationen Anlaß für die Vermutung besteht, daß diese fortwährende Konzentration in Indochina keinen defensiven Charakter hat.

Da diese fortwährenden Truppenmassierungen in Indochina einen so großen Umfang erreicht haben und da sie sich nun bis zur südöstlichen und südwestlichen Spitze der Halbinsel erstrecken, ist es nicht erstaunlich, daß die Bevölkerung auf den Philippinen, den Hunderten von Ostindischen Inseln sowie die Bevölkerung des Malaiischen Archipels und von Thailand sich zu fragen beginnt, ob sich diese japanischen Streitkräfte auf einen Angriff in eine oder mehrere dieser Richtungen vorbereiten.

Ich bin sicher, daß Ihre Majestät die Furcht all dieser Völker für gerechtfertigt hält, da es sich hierbei um ihren Frieden und das Weiterbestehen ihrer Nationen handelt. Ferner bin ich auch sicher, daß Ihre Majestät verstehen kann, weshalb die Bevölkerung der Vereinigten Staaten hinsichtlich der Einrichtung von Heeres-, Marine- und Luftstützpunkten mißtrauisch ist, wenn sie aufgrund ihrer personellen Stärke und Ausrüstung eine durchaus angriffsfähige Streitmacht darstellen.

Die Weiterführung einer solchen Situation ist natürlich undenkbar.

Keines der Völker, die ich oben erwähnte, kann für unbestimmte oder längere Zeit auf einem Pulverfaß sitzen.

Die Vereinigten Staaten hegen nicht die Absicht, in Indochina einzumarschieren, solange alle japanischen Heeres- und Marinekräfte von dort abgezogen werden.

Ich glaube, daß wir von der ostindischen, der malaiischen und der thailändischen Regierung dieselbe Versicherung erhalten können. Ich würde mich sogar darum bemühen, von der chinesischen Regierung dieselbe Versicherung einzuholen. Daher würde ein Abzug der japanischen Truppen aus Indochina zur Gewährleistung des Friedens im ganzen südpazifischen Raum führen.

Ich wende mich in diesem Augenblick in der inbrünstigen Hoffnung an Ihre Majestät, daß Sie wie auch ich versuchen werden, an Auswege aus dieser eindeutigen Notsituation zu denken. Wir beide haben, nicht nur im Interesse der Bevölkerung unserer beiden großen Nationen, sondern auch für die Menschen in den benachbarten Gebieten, eine heilige Pflicht, die traditionellen Freundschaftsbeziehungen wiederherzustellen und weiteren Tod und Zerstörung in der Welt zu verhindern.

–FRANKLIN D. ROOSEVELT

Erlaß des Kaisers

8. Dezember 1941

Wir, von Himmels Gnaden Kaiser von Japan, auf dem Throne eines seit Ewigkeiten bestehenden Kaisersgeschlechts, erlassen an euch, unsere loyalen und tapferen Untertanen, folgende Bestimmung:

Wir erklären hiermit den Krieg an die Vereinigten Staaten von Amerika und das britische Weltreich.

Die Soldaten und Offiziere des Heeres und der Kriegsmarine sollen im kriegerischen Interesse unseres Landes ihr bestes tun. Unsere Beamten der verschiedenen Bereiche sollen die ihnen zugewiesenen Aufgaben treu und sorgfältig erfüllen, und alle unsere anderen Untertanen haben ihren jeweiligen Pflichten nachzukommen – die gesamte Nation soll mit vereintem Willen ihre ganze Stärke mobilisieren, so daß bei der Umsetzung unserer Kriegsziele nichts schiefgehen kann.

Die Stabilität in Ostasien zu gewährleisten und zum Weltfrieden beizutragen ist die weitsichtige Politik, die unser großer, berühmter, kaiserlicher Großvater formulierte und vor ihm unser großer, kaiserlicher Urgroßvater. Uns liegt diese stets am Herzen. Die Freundschaft zwischen den Nationen zu pflegen und zusammen mit allen Nationen zu florieren, war immer schon das Leitmotiv der Außenpolitik unseres Reiches.

Es war völlig unvermeidbar und entspricht überhaupt nicht unseren Wünschen, daß unser Reich sich nun mit Amerika und Großbritannien im Kriegszustand befindet. Es sind nun über vier Jahre vergangen seit China, das die wahren Absichten unseres Reiches nicht verstand und sich leichtsinnig in Gefahr begab, den Frieden in Ostasien gestört hat. In China ist nun zwar eine Landesregierung an der Macht, mit der Japan nachbarliche Beziehungen pflegt und zusammenarbeitet, doch das Regime, das in Tschungking überlebt hat und sich

Von einem japanischen Flugzeugträger werden Flugzeuge gestartet – Ziel: Pearl Harbor.

auf amerikanischen und britischen Schutz verläßt, setzt seine brudermörderische Opposition noch immer fort.

Da sie ihren unmäßigen Ehrgeiz zur Beherrschung des Ostens befriedigen wollen, haben sowohl Amerika als auch Großbritannien durch ihre Unterstützung des Regimes in Tschungking die Unruhen in Ostasien noch verstärkt. Ferner haben diese beiden Großmächte andere Länder dazu gebracht, ihrem Beispiel zu folgen und die militärischen Vorbereitungen auf allen Seiten um Unser Reich zu erhöhen, um Uns herauszufordern. Sie haben unseren friedlichen Handel durch alle Mittel behindert, die ihnen zur Verfügung stehen. Und schließlich haben sie die Wirtschaftsbeziehungen mit uns sogar ganz abgebrochen, was das Fortbestehen unseres Reiches stark bedroht.

Wir haben geduldig gewartet und gehofft, daß unsere Regierung die Situation auf friedlichem Wege beilegt.

Doch unsere Gegner haben sich nicht im geringsten versöhnlich gezeigt. Sie haben eine Regelung unnötig hinausgezögert und gleichzeitig den wirtschaftlichen und politischen Druck erhöht, um unser Reich zum Nachgeben zu zwingen.

Wenn man dieser Tendenz kein Ende setzte, würde sie nicht nur die langjährigen Bemühungen unseres Reiches zur Stabilisierung der Lage in Ostasien zunichte machen, sondern sie würde sogar das Fortbestehen unserer Nation gefährden. In der vorliegenden Situation hat daher unser Reich für sein Fortbestehen und seine Selbstverteidigung keine andere Wahl, als zu den Waffen zu greifen und alle Hindernisse zu beseitigen, die ihm in den Weg geraten.

Heilige Geister Unserer kaiserlichen Ahnen, die ihr Uns von oben beschützt, Wir verlassen Uns auf die Treue und den Mut Unserer Untertanen, während wir zuversichtlich darauf warten, daß die von Unseren Ahnen ererbte Aufgabe erledigt wird, daß alle Quellen des Bösen schon bald erstickt sein werden und daß in Ostasien immerwährender Friede einzieht, um den Ruhm Unseres Reiches zu bewahren.

EINFÜHRUNG

PAZIFIK ADMIRAL ist ein Simulationsspiel, das während des Zweiten Weltkriegs im Pazifik spielt. Das Japanische Kaiserreich tritt gegen die vereinte Macht der alliierten Streitkräfte an. In diesem Spiel können Sie auf der Seite Ihrer Wahl kämpfen. Das Spiel beginnt mit dem ersten Kampfgeschehen im Jahre 1937 und dauert bis zu den historischen oder hypothetischen Ergebnissen des Krieges an. In den Schlachten spielen Operationen zu Land, in der Luft und zu Wasser eine zentrale Rolle.

Die aufgehende Sonne

Die japanische Kriegsmaschine war eine direkte Reaktion auf westliche Einflüsse in Asien. Als die Japaner den Europäern und Amerikanern bei der Plünderung der umliegenden Gebiete zusehen mußten, begannen sie zu fürchten, daß ihrer Insel ein ähnliches Schicksal bevorstand. So entstand das Ziel einer größeren „Asiatischen Einheit“, und der Isolationismus verschwand. Vor dem Ersten Weltkrieg erlitten zunächst die Russen eine beschämende Niederlage – und dann fiel Mantschuko in die Hände der Japaner. China befand sich in einem chaotischen Zustand und wurde von internen Konflikten zerrüttet. Es wartete nur darauf, daß dort jemand die Führung übernahm.

Sie können das Ziel eines vereinten Asiens, das vom westlichen Imperialismus befreit ist, verwirklichen. Das Schicksal des Kontinents liegt in Ihrer Hand.

Der Herbst der Weltreiche

Die Vereinigten Staaten begannen das 20. Jahrhundert mit großem Eifer, doch wenig Weitblick. Die Rolle Amerikas im Ersten Weltkrieg stärkte seine Position als Großmacht. Diese neue Position wurde jedoch durch Isolationismus und einen Mangel an guter Planung geschwächt. Die amerikanische Vision war während der nächsten zwei Jahrzehnte getrübt. Der britische Einfluß im Pazifikraum nahm weiterhin ab, da die Situation in Deutschland die Aufmerksamkeit und Ressourcen Großbritanniens vom Fernen Osten ablenkte. Hongkong, Australien und Indien waren daher kaum vor dem expansionsgierigen Feind geschützt.

Während sich Amerika auf seinen Lorbeeren ausruhte, wurde es von den Japanern in Pearl Harbor angegriffen. Die Amerikaner haben im Krieg gegen die Japaner die Führung übernommen. Sie wollen sie ein für allemal auf ihre Insel zurückdrängen.

Spielbeginn

Wenn Sie das Spiel schnell starten möchten, sehen Sie im Abschnitt „Lernprogramm/Schnellstart“ nach, der auf Seite 7 des Handbuchs beginnt. Sie finden dort einen schrittweisen Schlachtplan, durch den Sie sich mit den Menüs und Aspekten der Szenarien in PAZIFIK ADMIRAL vertraut machen können. Sie werden durch das Lernprogramm-Szenario geführt. Wenn Sie sich jedoch lieber mit dem ganzen Spiel vertraut machen möchten, lesen Sie die Abschnitte „Steuerfunktionen der Karte, Fenster und Tasten“ sowie „Bildschirmoptionen für PAZIFIK ADMIRAL“ auf Seite 56 beziehungsweise 32.

Was erhalten Sie mit dem Spiel?

Ihre Spielverpackungsschachtel sollte dieses Benutzerhandbuch, eine Datenkarte und eine PAZIFIK ADMIRAL-CD enthalten. Dieses Benutzerhandbuch enthält zwei Lernprogramme, eine detaillierte Beschreibung der Schnittstelle sowie eine Besprechung der Regeln für Schlachten, Bewegungen und die anderen Spielfunktionen. Zur Installation des Spiels und zum Spielbeginn müssen Sie die Anleitungen auf der Datenkarte befolgen.

Kopierschutz

Auf der PAZIFIK ADMIRAL-CD gibt es keinen direkten Kopierschutz, doch zum Spielen muß sich die CD im CD-ROM-Laufwerk befinden.

Verwendung der Maus

Wenn die Maus in PAZIFIK ADMIRAL über eine Einheit, eine Taste oder ein Sechseck gezogen wird, erscheint in einem Informationsfeld auf dem Bildschirm eine Beschreibung davon. Dadurch lassen sich die einzelnen Elemente während des Spiels leicht erkennen. Der Beschreibungstext für verfügbare Optionen erscheint weiß, nicht verfügbare Optionen sind rot.

In diesem Handbuch bedeutet die Bezeichnung „klicken“ oder „mit der linken Maustaste klicken“, daß Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und die linke Maustaste drücken müssen.

„Mit der rechten Maustaste klicken“ bedeutet, daß Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und die rechte Maustaste drücken müssen. Hinweis: Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wird die Markierung von Einheiten, die bewegt wurden, aufgehoben.

Die Tasten „Nächster Bildschirm“, „Vorheriger Bildschirm“ und „Fenster verlassen“.

Die folgenden Tasten werden überall im Spiel verwendet um anzuzeigen, daß Sie:

zum nächsten Bildschirm weitergehen,

zum vorherigen Bildschirm zurückkehren oder

ein Fenster verlassen und auf den ersten Bildschirm zurückkehren können.

LERNPROGRAMM / SCHNELLSTART

Wenn Sie noch nie ein FIVE-STAR™-Serienspiel gespielt haben, sollen Ihnen diese Lernprogramme dabei helfen, sich zunächst in einem Landszenario und dann in einem Seekampfszenario mit den Spielfunktionen vertraut zu machen. Wenn Sie schon FIVE-STAR™-Serienspiele kennen, könnte für Sie das Durchspielen der Lernprogramm-Szenarien trotzdem nützlich sein – in PAZIFIK ADMIRAL kommen nämlich neue Bewegungs- und Kampfszenarien vor. Diese sind weiter unten beschrieben.

Wenn Sie auf dem Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL auf die Taste „Lernprogramm“ linksklicken, erscheint ein Bildschirm, der dem für die Kampagnenauswahl gleicht. Dort können Sie zwischen den Einführungsszenarien auf dem Land oder auf See wählen. In diesen Szenarien lernen Sie die Grundkonzepte des Spiels von Landschlachten im Gegensatz zu Schlachten auf See in PAZIFIK ADMIRAL kennen.

Mit den Tasten „Nächste“ oder „Start“ beginnen Sie das ausgewählte Spiel, während Sie mit der Taste „Vorherige“ zum Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL zurückkehren.

Lernprogramm zum Kampf auf dem Land

Ein sehr wichtiges Merkmal von PAZIFIK ADMIRAL besteht darin, daß nie zwei Schlachten gleich sind. Im folgenden Lernprogramm tritt eine wahrscheinliche Folge von Ereignissen ein, die auf spezifischen Handlungen in Spielerrunde eins und zwei beruhen. Danach wird die Situation zu ungewiß geworden sein, um sie genau zu lenken. Ein weiser Befehlshaber der Achsenmächte oder der Alliierten weiß, daß kein Schlachtplan den Kontakt mit dem Feind überlebt. Seien Sie sogar schon in der zweiten Spielerrunde improvisationsbereit. Wenn es schief läuft, können Sie das Szenario ja problemlos wiederholen!

Jedes Szenario in PAZIFIK ADMIRAL besteht aus einer Reihe von „Spielerrunden“. In jeder Spielerrunde erhalten Sie und Ihr Feind die Gelegenheit, Einheiten zu verschieben, feindliche Einheiten anzugreifen, Einheiten mit Nachschub zu versorgen, usw. Wenn Sie mit Ihrer Spielerrunde fertig sind, d.h. alle gewünschten Bewegungen ausgeführt und allen Einheiten Befehle erteilt haben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Spielerrunde beenden“. Danach bewegt der Feind seine Einheiten und beendet seine Runde.

Das Lernprogramm zu Schlachten auf dem Land läßt sich aufrufen, indem Sie auf das große Bild auf der rechten Seite klicken. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste auf die Taste „Start“ in der Ecke unten rechts. In diesem Lernprogramm-Szenario brauchen Sie nicht auszuwählen, auf welcher Seite Sie spielen wollen. Normalerweise könnten Sie nämlich auswählen, ob Sie die Alliierten oder die Achsenmächte übernehmen wollen und ob Sie gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Spieler antreten möchten. In diesem Lernprogramm erscheint als nächstes der Bildschirm „Informationen zur Spielerrunde“.

Auf diesem Bildschirm sind die folgenden Informationen angezeigt:

- die Nummer der Spielerrunde, gefolgt von der Gesamtzahl der Spielerrunden in dem Szenario,
- das Datum,
- die Wetterbedingungen,
- ob diese Runde am Tag oder in der Nacht stattfindet,
- und eine Voraussage für das Wetter und die Tageszeit der nächsten Spielerrunde.

Sie können auf einen beliebigen Ort auf diesem Bildschirm klicken, um zum Kartenbildschirm zu gelangen. Wenn dieser erscheint, sehen Sie die Schlachtkarte. Oben an der Karte befinden sich Informationsfelder und auf beiden Seiten Tasten. Letztere sind entweder auf- oder abgeblendet, wie Shoji in einem japanischen Haus.

Informationen zu den Einheiten

Wenn Sie sich im Szenario befinden, sollten Sie sich einen Augenblick Zeit zum Betrachten der Karte nehmen. Wenn Sie den Mauszeiger auf eine Einheit bewegen, erscheinen im Informationsfeld die folgenden Angaben:

- Name der Einheit
- Typ der Einheit
- Kraftstoffversorgung
- Munitionsversorgung
- Verschanzungsstufe
- Die Erfahrungsstufe der Einheit ist als vertikale Sternenreihe angezeigt.

Diese Daten erscheinen im Informationsfeld oben rechts auf dem Bildschirm. Der untere Rand der vier Felder oben auf dem Bildschirm enthält drei Textanzeigen. Man nennt ihn den Statusbalken.

Steuertasten

Auf beiden Bildschirmseiten befindet sich ebenfalls eine vertikale Tastenreihe. Auf diesen Tasten sehen Sie schwarze Symbole vor auf- oder abgeblendetem Hintergrund. Die aufgeblendeten Tasten bedeuten, daß ihre Steuerfunktion aktiv ist, die abgeblendeten stehen für Steuerfunktionen, die entweder ausgeschaltet oder nicht verfügbar sind. Mit der Tastenreihe auf der rechten Bildschirmseite werden die Optionen gesteuert. Die Tasten auf der linken Bildschirmseite sind die Hauptsteuerfunktionen, wenn keine Einheit ausgewählt ist, doch sobald eine Einheit zur Bewegung oder zum Kampf ausgewählt wurde, dienen diese Tasten zur Einheitensteuerung.

Wenn Sie den Mauszeiger über die Tasten auf den Menüs ziehen, erscheint für jede Taste ein Beschreibungstext. Probieren Sie dies aus, indem Sie unter den Optionssteuertasten auf der rechten Bildschirmseite die Taste zum Ein- und Ausschalten der Sechseckseiten finden – der Beschreibungstext lautet „Sechseckseiten aus“. Wenn Sie auf diese Taste klicken, verschwindet das Sechseckgitter, oder es erscheint wieder. Die Tasten lassen sich aus- und wieder einblenden, indem Sie auf Ihrer Tastatur die Leertaste drücken. Wenn die Tasten ausgeblendet sind, können Sie in einem „Dropdown“-Modus betrachtet werden. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger über das Ende des Statusbalkens und an dem Bereich herunter, auf dem die Tasten normalerweise erscheinen.

Interpretation des Statusbalkens

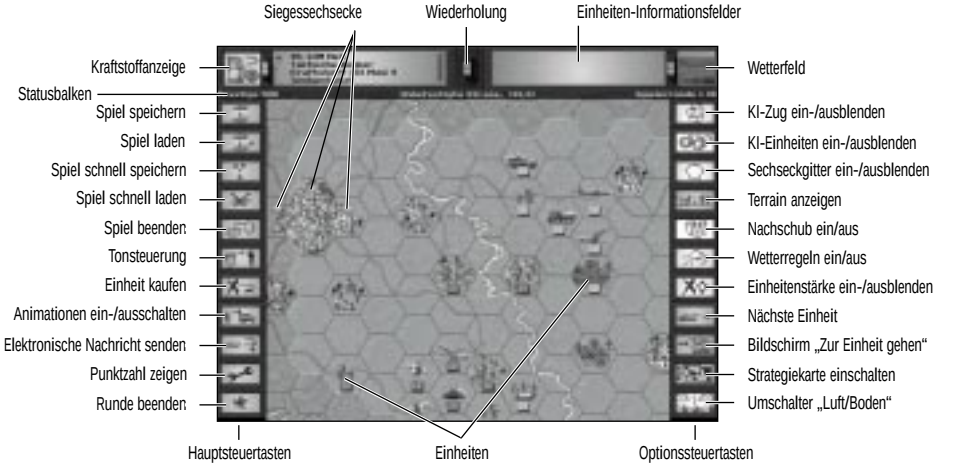
Links steht der Text „Prestige 1000“. An dieser Anzeige können Sie ablesen, wieviel Prestigepunkte den Achsenmächten zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Szenarios zur Verfügung stehen. Prestigepunkte werden zum Einkauf neuer Einheiten und zum Ersatz beschädigter Einheiten verwendet. Ferner können sie als Erfolgsmaßstab dienen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Prestigepunkte und Kauf von Einheiten“ ab Seite 87.

Der Text in der Mitte besteht aus einer Sechseckbeschreibung, gefolgt von einem Zahlenpaar, das der x- und der y-Koordinate für das betreffende Sechseck entspricht. Darauf folgt gegebenenfalls der Name des Landes, das dieses Sechseck beherrscht. Bewegen Sie die Maus etwas herum, um herauszufinden, wie diese Koordinaten funktionieren. Sie werden nämlich sowohl in diesem als auch im nachfolgenden Seekampf-Lernprogramm verwendet.

Im Text auf der rechten Seite des Statusbalkens, unter dem Wetterfeld, sehen Sie die Nummer der Spielerrunde, in Klammern gefolgt von der Anzahl Spielerrunden in dem Szenario.

Sichten

Viele Sechsecke, die in der Nähe Ihrer Einheiten liegen, sehen auf der Karte heller aus als Sechsecke, die weiter weg sind – die ersteren Sechsecke können Ihre Einheiten aufgrund ihrer Merkmale „sichten“. In den dunkleren Sechsecken befinden sich möglicherweise feindliche Einheiten, die Ihre Streitkräfte nicht sehen können.



Erteilen von Befehlen

Sie können mit der linken Maustaste auf eine beliebige Einheit mit einer braunen Stärkeanzeige klicken, um diese empfangsbereit für Befehle zu machen. Die hellen Sechsecke auf der Karte sind diejenigen, in die sich die ausgewählte Einheit bewegen kann. Denken Sie daran, daß die Einheit in kein Sechseck bewegt werden kann, das von einer anderen Einheit besetzt ist (außer wenn es sich dabei um eine Lufteinheit handelt). Sehen Sie sich nun die Felder oben am Bildschirm an. Im linken Abschnitt finden Sie den Namen, den Typ, die Stärke, die Erfahrung und die Verschanzungsstufe der zur Zeit ausgewählten Einheit. Rechts sehen Sie die Beschreibung einer beliebigen (eigenen oder feindlichen) Einheit, über der sich das Maussymbol zur Zeit befindet, einschließlich des Namens, des Typs, der Stärke, der Erfahrung und des Verschanzungsgrads dieser Einheit.

In der Ecke oben rechts auf dem Spielbildschirm befindet sich eine graphische Animation der aktuellen Wetterbedingungen im Szenario. In der linken oberen Ecke befindet sich eine Animation des Szenarientyps, in dem Sie sich befinden; Land, Insel oder See; oder die Landeszugehörigkeit, wenn die aktive Einheit kein Flugzeug ist. Wenn die aktive Einheit ein Flugzeug ist, befindet sich im Feld in der linken oberen Ecke die Kraftstoffanzeige der Einheit.

Bewegung der Einheiten

Um eine Einheit zur Bewegung auszuwählen, brauchen Sie bloß mit der linken Maustaste darauf zu klicken. Das Gebiet, in das sich die Einheit bewegen kann, wird heller angezeigt. Ihre Einheiten können sich oft weiter bewegen, als sie sehen können. Dadurch sind sie Begegnungen mit feindlichen Einheiten ausgesetzt, die sie nicht gesehen haben. Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, ohne die Einheit zu bewegen oder eine der Steuerfunktionen der Einheitensteuerung zu aktivieren, wird die Wahl der betreffenden Einheit aufgehoben, und Sie können dann eine andere Einheit auswählen. Klicken Sie immer zuerst mit der rechten Maustaste auf die gewählte Einheit, um die Wahl aufzuheben, bevor Sie eine andere Einheit aktivieren. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie von Boden- auf Lufteinheiten umschalten. Sonst kann es nämlich sein, daß Sie eine Einheit aus Versehen an einen Ort verschieben, den Sie nicht wollen. Wenn sich im gleichen Sechseck Boden- und Lufteinheiten befinden, müssen Sie auf die Umschalttaste „Luft/Boden“ klicken, um zwischen den beiden Einheiten hin- und herzuschalten.

Die Tasten auf der linken Bildschirmseite verwandeln sich in die Steuerfunktionen der Einheitensteuerung, wenn eine Einheit ausgewählt ist. Wenn Sie zum zweiten Mal mit der linken Maustaste auf eine ausgewählte Einheit klicken, öffnet sich ein Fenster mit denselben Tasten. Dies ist eine andere Methode zum Zugriff auf die Einheitensteuerung, wenn Sie die Kartentasten ausgeschaltet haben.

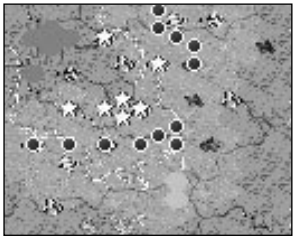
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine eigene oder feindliche Einheit klicken, die nicht aktiv ist, erscheint ein Fenster mit den statistischen Angaben zu der Einheit. Dieses Fenster läßt sich schließen, indem Sie auf das Feld klicken.

- Tasten werden aktiviert, indem Sie mit der linken Maustaste klicken.
- Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit klicken, wird diese bereit, Befehle zu empfangen. Der Sechseckrahmen, in dem sich diese Einheit befindet, färbt sich rot – die Sechsecke, zu denen sich die Einheit bewegen kann, sind heller als diejenigen, die sie nicht erreichen kann.
- Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit klicken, die bereit ist, öffnet sich das Fenster „Einheitensteuerung".
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine aktive Einheit klicken, wird die Wahl dieser Einheit aufgehoben – wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit klicken, die nicht aktiv ist, erscheint die Anzeige mit den statistischen Angaben für die betreffende Einheit.
- Mit der Leertaste können Sie die Tasten auf beiden Bildschirmseiten aus- oder einblenden. Wenn Sie die Maus über die Enden des Statusbalkens und an dem Bereich herunter bewegen, in dem sich die Tasten befinden, werden die Tastenmenüs aufgeklappt, falls sie ausgeblendet sind.
- Roter Beschreibungstext zeigt an, daß eine Option nicht verfügbar ist.

Sturmangriff auf Peking

Wenn dieses Szenario beginnt, werden Sie feststellen, daß sich in der linken oberen Ecke der Karte fünf Siegessechsecke in der Gewalt des Feindes befinden (diese Sechsecke sind durch einen goldenen Stern gekennzeichnet). Ihr Ziel ist es, diese Sechsecke einzunehmen. Eine andere Möglichkeit, das Schlachtfeld einzusehen, bildet die Strategiekarte, die sich einblenden läßt, indem Sie rechts auf die zweite Taste von unten klicken oder auf die Optionssteuerung.

Die Strategiekarte



Wenn die Strategiekarte angezeigt ist, können Sie einen Bogen mit roten Kreisen sehen und gegenüber einen kleineren Bogen mit goldenen Sternen. Die roten Kreise sind Ihre Einheiten, und die goldenen Sterne sind die chinesischen Einheiten, die für Sie sichtbar sind. In der linken oberen Ecke befinden sich fünf grüne Sechsecke, die den vorher erwähnten Siegessechsecken entsprechen. Die hellbraunen Sechsecke in der unteren Kartenmitte (10,11) und (10,12) sind die Siegessechsecke der Achsenmächte. Diese müssen Sie gut bewachen. Klicken Sie erneut mit der linken Maustaste auf die Umschalttaste für die Strategiekarte, um zur Taktikkarte zu gelangen, oder klicken Sie auf die Strategiekarte selbst, um zurückzukehren. Hinweis: Dies kann eine schnelle Bewegungsmethode sein, wenn Sie auf einer größeren Karte spielen.

Durch die Eroberung der ersten fünf Siegessechsecke wird Ihnen der Sieg zwar nicht garantiert, doch Sie haben dann in dieser Richtung schon einige Hürden zurückgelegt. In PAZIFIK ADMIRAL gibt es drei Bedingungen, die Sie zum Sieg erfüllen müssen: Anzahl der verlorenen Einheiten in Prestigepunkten, kontrollierte Siegessechsecke und mehr als eine festgelegte Zahl zerstörter Einheiten. In den meisten Szenarien finden Sie eine Kombination dieser Siegesbedingungen. Das heißt, daß Sie trotzdem siegreich sein können, auch wenn sich eine Panzereinheit einfach nicht vernichten lassen will oder Sie das letzte Siegessechseck beim besten Willen nicht erreichen können.

Achsenmächte – erste Spielerrunde

Einsatz der Luftwaffe

Zunächst müssen Sie den taktischen Bomber 94. G3M Nell in Sechseck (9,10) über die feindliche Artillerieeinheit in Sechseck (7,6) verschieben. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Bomber, um ihn bereit zu machen, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Sechseck mit der Artillerieeinheit – Ihre Lufteinheit bewegt sich in das Sechseck mit der Haubitze.

Wenn sie dort ist, bewegen Sie den Mauszeiger in das Sechseck, und dann erscheint eine Vorhersage der Kampfergebnisse in Form eines Meßkreuzes mit Zahlen rechts und links davon. Die Zahlen unter der Flagge jedes Landes zeigen die für jede Seite erwarteten Verluste an. Klicken Sie noch einmal mit der linken Maustaste auf das Meßkreuz, um es mit dem takt. Bomber Nell anzugreifen. Die aktuellen Ergebnisse erscheinen dann in einem Kampfergebnisfenster. Nachdem sich das Ergebnisfenster geschlossen hat, müssen Sie die Karte untersuchen – Sie sollten einen feindlichen Jäger und andere vorher verborgene Einheiten sehen. Während sich Ihre Einheiten bewegen, werden Sie feindliche Einheiten erkennen, die in die Sichtweite Ihrer Einheit gelangen. Sie befehligen zwei Jäger Ki-27 Nate; verschieben Sie den einen in das Sechseck (6,6) und den zweiten in das Sechseck (6,5). Greifen Sie die 87. I-15 mit beiden Jägern an.

Beachten Sie, daß die Jäger nicht in das Sechseck mit dem anderen Jäger fliegen können. Dies ist darauf zurückzuführen, daß es in PAZIFIK ADMIRAL Boden- und Lufteinheiten gibt. Lufteinheiten können Sechsecke mit Bodeneinheiten teilen, doch es dürfen sich nie zwei Lufteinheiten im gleichen Sechseck befinden, und Bodeneinheiten auf dem Land oder auf See können kein Sechseck mit einer anderen Bodeneinheit teilen.

Sie können leicht feststellen, welche Einheiten ihre Bewegung beendet haben und welche nicht – wenn eine Einheit nach der Schlacht oder dem Kontakt mit vorher nicht gesehenen feindlichen Einheiten inaktiv wird, verdunkelt sich nämlich der Hintergrund ihrer Stärkeanzeige. Sehen Sie sich die Stärkeanzeigen der takt. Bomber und Jäger genau an – zusätzlich zu den erlittenen Verlusten ist die braune Färbung ihrer Stärkeanzeigen nun dunkler. Eine Einheit, deren Flagge noch hell ist, die aber bei ihrer Wahl von dunkleren Sechsecken umgeben ist, hat ihre Bewegung ebenfalls beendet. Sie kann aber noch kampffähig sein, wenn sie mit einer feindlichen Einheit in Kontakt kommt.

Bewegungsoptionen

In PAZIFIK ADMIRAL können Sie zunächst mehrere Einheiten bewegen, um dann Ihren Angriff mit den besten Siegeschancen durchzuführen. Sie brauchen nicht jede Einheit einzeln zu bewegen und dann mit ihr anzugreifen (oder mit ihr anzugreifen und sie dann zu bewegen). Wenn eine Einheit angreift, ohne bewegt zu werden, kann sie später bewegt werden, wenn die Situation dies erfordert und sie noch Bewegungspotential hat. Machen Sie jedoch nur dann von dieser Möglichkeit Gebrauch, wenn dies unbedingt nötig ist, denn eine Einheit, die nach ihrer Verschiebung „abgesetzt" wird, verliert einen Bewegungspunkt, wenn Sie sie abwählen und dann zur nächsten Bewegung erneut wählen. Einheiten verlieren auch dann Bewegungspunkte, wenn sie auf einen Kontrollbereich treffen.

In PAZIFIK ADMIRAL schafft jede Einheit eine Einwirkungszone (EZ) die sich auf die sechs umliegenden Sechsecke erstreckt. Wenn eine Einheit der einen Seite auf ein EZ-Sechseck einer anderen Einheit trifft, verliert sie alle übrigbleibenden Bewegungspunkte. Es gibt auch einige Spezialfälle im Zusammenhang mit Einwirkungszonen – weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Einwirkungszone" ab Seite 73.

Verringerung der Verschanzungsstufe

Wählen Sie nun den zweiten takt. Bomber Nell in Sechseck (11,2), und bombardieren Sie damit das Stadtsechseck von Hsiangho (9,4). Lassen Sie auf diesen Angriff einen Beschuß durch das Artilleriegeschütz in Sechseck (11,3) folgen. Artillerieeinheiten haben eine größere Reichweite als normale Einheiten – normalerweise zwei bis drei Sechsecke. Der Beschuß und das Sperrfeuer der Artillerie verringern zusammen die Verschanzungsstufe der Infanterie und fügen ihr Verluste zu. Durch die Verringerung der Verschanzungsstufe wird es einfacher, eine Einheit aus einem Sechseck zu vertreiben. Verschanzung bedeutet, daß sich eine Einheit in einem Geländetyp „eingegraben" hat, was es schwieriger macht, sie zu besiegen. Bei jedem Angriff auf eine Einheit verliert diese einen Verschanzungspunkt und wird dadurch verwundbarer. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Verschanzung" ab Seite 79.

Verschieben Sie die 82. Hohei Infanterie von Sechseck (11,4) zu Sechseck (10,5), und greifen Sie die Infanterieeinheit in der Stadt an. Die Einheit wird dadurch aus der Stadt in die Nähe des Flusses vertrieben. Verschieben Sie nun die 89. Panzereinheit Typ 94 in Sechseck (10,3) in die Stadt, und greifen sie die zurückgeschlagene Infanterieeinheit an.

Wählen Sie die Infanterieeinheit in Sechseck (9,2), und verschieben Sie sie in das Sechseck (7,3). Wenn die Infanterie in Sechseck (9,4) zum Sechseck (7,3) zurückgeschlagen wird, greifen Sie sie mit Ihrer Infanterie an. Verschieben Sie Ihre Aufklärungseinheit in Sechseck (9,1) in das Sechseck (6,3). Nun ist die Zeit gekommen, um das Artilleriegeschütz von (11,3) zur Unterstützung der Infanterie- und Aufklärungseinheiten in das Sechseck (7,2) zu verschieben. Artillerieeinheiten feuern zur Abwehr, wenn benachbarte eigene Einheiten angegriffen werden. Nehmen Sie sich vor Städten in acht, die von Einheiten mit benachbarter Artillerie verteidigt werden, denn die Artillerie kann die Infanterie unterstützen, indem sie Ihre Einheiten beim Angriff unter Beschuß nimmt. Wenn sich in der Nähe von anderen Einheiten eine Artillerieeinheit befindet, müssen Sie zunächst die Artillerieeinheit angreifen, um diese zu zerstören, zu vertreiben oder zu schwächen, bevor Sie zum Angriff der von ihr unterstützten Einheiten übergehen.

Vormarsch im Süden

Die nächste Einheit, die Sie verschieben und mit der Sie angreifen müssen, ist die 96. Panzereinheit Typ 95 in Sechseck (4,9) – verschieben Sie sie um ein Sechseck nach Norden, und greifen Sie die dortige Infanterieeinheit an. Schieben Sie nun die 82. Hohei (6,9) auf das Seckseck (5,7), doch greifen Sie noch nicht die Einheiten an. Sie werden nämlich von der 75-mm-Haubitzeneinheit in Sechseck (7,6) unterstützt, die Sie vorher bombardiert hatten. Rücken Sie mit Ihren Einheiten vor, bis sie neben den feindlichen Einheiten sind, und verschieben Sie dann die 89. mobile Artillerieeinheit Ho-Ni von Sechseck (10,9) zu Sechseck (9,8), um die Pionier- und Infanterieeinheit zu unterstützen. Bringen Sie die 95. schwere Infanterie Hohei in Kuan (2,9) in Stellung, und rücken Sie über den Fluß vor.

Speichern eines Spiels und Beenden der Spielerrunde

In der Ecke oben rechts finden Sie die Taste „Spiel speichern“. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, öffnet sich das Fenster zum Laden/Speichern. Die Textzeile oben in dem Fenster ist der Beschreibungstext, und in dem großen Textfeld in der Mitte werden die Namen der gespeicherten Spiele angezeigt. Unten in dem Fenster befindet sich ein Textfeld zur Eingabe eines Namens für Ihr gespeichertes Spiel. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses untere Textfeld, und geben Sie dann einen Dateinamen ein, der bis zu acht Zeichen lang sein darf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Spiel speichern“, um das Spiel zu speichern und zum Kartenbildschirm zurückzukehren.

In der Ecke unten links befindet sich die Taste „Spielerrunde beenden“. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, ist diese Spielerrunde beendet.

MacArthur kehrt beim Golf von Leyte auf die Philippinen zurück.

Erste Spielerrunde der Alliierten

Beobachten Sie genau, was die feindlichen Einheiten tun und wohin sie sich bewegen. Nachdem der Computer angegriffen hat, zieht er einige Einheiten aus dem direkten Kontaktbereich zurück. Es handelt sich dabei um Einheiten, die beschädigt oder schwer beschädigt wurden. Sie werden vom Computer zurückgezogen, damit er ihnen in der nächsten Spielerrunde Ersatz schicken kann. Er sendet diesen Einheiten keinen Ersatz, während sie sich im Kontakt mit Ihren Einheiten befinden, da der Ersatz keine so gute Wirkung hat, wenn man sich im direkten Feindkontakt befindet.

Wenn die Einheiten des Computers zum Beispiel mit Ihren Einheiten im Kontakt bleiben, kann ihre volle Stärke nicht wiederhergestellt werden.

Zweite Spielerrunde der Achsenmächte

Überquerung des Pejun Ho

Bei Ihrer Spielerrunde müssen Sie als erstes das feindliche Jagdflugzeug I-15 wieder mit Ihren beiden Jägern angreifen. Vielleicht ist das Wiederfinden Ihrer Jäger etwas schwierig, wenn der Computer Einheiten darunter zurückgezogen hat. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die unterste Taste rechts: „Luftansicht einschalten“. Dadurch werden die Symbole für Flugzeugeinheiten in allen Sechsecken vergrößert.

U.S. Marineinfanterie geht auf Tarawa vor japanischem Beschuß in Deckung.

Als nächstes müssen Sie erneut die 75-mm-Haubitzeneinheit bombardieren. Falls sich diese bewegt hat, ziehen Sie einen Ihrer taktischen Bomber über die Artillerieeinheit, und beginnen Sie mit der Bombardierung. Beachten Sie, daß der Computer die Infanterie in Huchsiex weiter eingegraben hat – bombardieren Sie diese Einheit mit Ihrem zweiten taktischen Bomber. Nach dem Angriff müssen Sie mit Ihrer Artillerieeinheit in Sechseck (7,2) dieselbe Einheit angreifen, die soeben von dem Bomber angegriffen wurde. Gehen Sie nun mit der 81. Hohei Infanterie in Sechseck (7,3) ebenfalls zum Angriff darauf über. Der Feind sollte nun Verluste erlitten haben. Wenn dies der Fall ist und er sich zurückgezogen hat, verschieben Sie Ihre Panzereinheit Typ 94 vom Stadtsechseck (9,4) in das Sechseck (8,4), und greifen Sie die feindliche Einheit an. Sie sollte spätestens dadurch zurückgeschlagen werden. Vielleicht leistet die Einheit Ihrem Angriff auch stärkeren Widerstand, doch das ist kein Grund zur Sorge, denn Sie können den Angriff in der nächsten Spielerrunde nach einer erneuten Bombardierung fortsetzen.

Bringen Sie baldmöglichst so viele Einheiten wie möglich über den Fluß Pejun Ho. Zur Überquerung der Flußsechsecke ohne Brücke brauchen Sie drei Spielerrunden. In der ersten rücken Sie bis an den Fluß vor, in der zweiten bewegt sich die Einheit auf das Flußsechseck, wodurch alle noch übrigen Bewegungspunkte aufgebraucht werden, und in der dritten Spielerrunde kann die Einheit das Flußsechseck dann verlassen. Einheiten, die sich auf einem Flußsechseck befinden, sind verwundbar.

Einmarsch in Wutsching

Finden Sie die Infanterieeinheit in Sechseck (10,5), und bewegen Sie sie auf den Fluß zu. Verschieben Sie nun Ihre 84. Pioniere aus Sechseck (9,7) in das Stadtsechseck von Wutsching (8,7), sollte die Artillerieeinheit noch dort stehen, sollten Sie diese angreifen und vertreiben. Die Pioniere könnten zwar weiter vormarschieren, doch um die „Punkte“ für die Eroberung der Stadt zu erhalten, muß eine Einheit die Spielerrunde im betreffenden Sechseck beenden, und die 84. Pioniere gehören zu den nächstliegenden Truppen.

Bringen Sie zur Unterstützung der Engeneers die 89. mobile Artillerieeinheit Ho-Ni heran. Die 86. Panzereinheit Typ 95 in Sechseck (4,8) ist nach vorne zu verschieben. Greifen Sie mit ihr die nächstliegende Einheit an, wenn diese nicht von Artillerie unterstützt wird – sie könnte dann eventuell den Rückzug antreten. Verschieben Sie die 85. Kihei, und greifen Sie damit die auf dem Rückzug befindliche Einheit. Nun bleiben Ihnen noch zwei Einheiten zum Verschieben und zwar die 82. Hohei (5,7) und die schwere Infanterie in Sechseck (2,8). Ziehen Sie in Betracht, mit diesen benachbarte feindliche Einheiten anzugreifen und zu verletzen, beschädigte Einheiten hoffentlich zu vernichten oder zu verhindern, daß sie Ersatz erhalten. Greifen Sie die chinesische 75-mm-Haubitzeneinheit an, wenn Sie sonst keine günstigen Ziele sehen.

Ein paar Dinge, die Sie nicht vergessen sollten. Versuchen Sie, mit Artillerie oder taktischen Bombern Einheiten in Stadtsechsecken zu bombardieren, um ihre Verschanzungsstufe zu verringern. Wenn Sie ein Artilleriegeschütz hinter Ihren angreifenden Einheiten behalten können, werden diese bei einem Gegenangriff durch Abwehrfeuer geschützt. Wenn eine feindliche Einheit Schaden erlitten hat, sollten Sie sie ganz vernichten oder zumindest eine Ihrer Einheiten in Kontakt mit ihr behalten, damit sie keinen vollständigen Ersatz erhalten kann.

Transportmittel

Eine Ihrer Infanterieeinheiten, die 82. Hohei, ist mit Lastern ausgerüstet. Einheiten mit Transportmitteln können diese dazu einsetzen, ihren Bewegungsradius gegenüber gleichen Einheiten ohne Lastwagen zu erhöhen. Wenn eine Einheit mit Transportmitteln ausgewählt ist, müssen Sie zum zweiten Mal mit der linken Maustaste auf die Einheit klicken, damit sich das Fenster zur Einheitensteuerung öffnet. Die Taste „Auf-/Absitzen“ befindet sich in der untersten Tastenreihe. Einheiten mit Transportmitteln sitzen automatisch auf, wenn ihnen befohlen wird, sich zu einem Sechseck zu begeben, das sie zu Fuß nicht erreichen können. Wenn eine Einheit automatisch auf ihre Transportmittel aufsitzt, verändert sich der Mauszeiger von einem Pfeil in das Symbol eines kleinen Lastwagens. Wenn die Einheit ihre Bewegung beendet hat, erscheint sie in ihren Transportmitteln, entweder Lastwagen oder Halbkettenfahrzeugen. Denken Sie daran, daß Einheiten in Transportmitteln verwundbarer sind. Gehen Sie also vorsichtig mit dieser Fähigkeit um.

Zweite Spielerrunde der Alliierten

Der Computer setzt wahrscheinlich seinen langsamen Rückzug in Richtung Peking fort. Vielleicht versucht er dabei, verwundbar scheinende Einheiten anzugreifen, doch von Ihren Einheiten sollte sich kaum eine in dieser Lage befinden. Er wird sich also in erster Linie zurückziehen und sich in der Umgebung von Peking verschanzen.

Dritte bis achte Spielerrunde

Unterschiedliche Kampfergebnisse und die unberechenbare Reaktion des Computers auf den Vormarsch Ihrer Streitkräfte machen von hier an genaue Anweisungen praktisch unmöglich. Wenn Sie die in den beiden vorherigen Spielerrunden beschriebenen Grundsätze befolgen und sich an die im folgenden beschriebene Taktik halten, ist Ihnen die Eroberung von Peking praktisch sicher.

Verstärkung beschädigter Einheiten

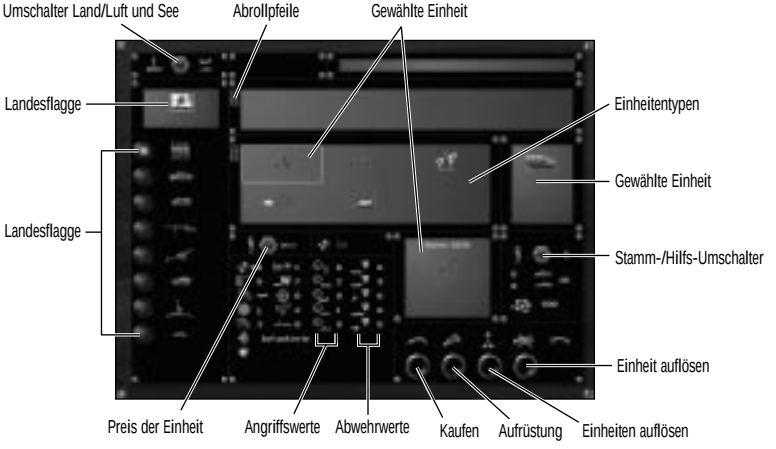
In diesem Stadium kann es sein, daß ein Teil Ihrer Truppen schwere Verluste erlitten hat. Es empfiehlt sich, geschwächte Einheiten möglichst schnell wieder zu verstärken, indem Sie im Menü „Einheit“ die Taste „Ersatz“ auswählen. Einheiten können nur Ersatztruppen erhalten, wenn sie während der Spielerrunde nichts anderes machen (sie können allerdings auf- und absitzen). Wenn Einheiten weniger als 8 Stärkepunkte besitzen, sind sie ersatzbedürftig.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, die Sie verstärken möchten. Klicken Sie nun ein zweites Mal mit der linken Maustaste auf die Einheit. Nun öffnet sich das Fenster zur Einheitensteuerung. Sie sehen darin zwei Tastenreihen unter einer Textanzeige. Wenn Sie den Mauszeiger über die einzelnen Tasten ziehen, erscheint in der Anzeige Beschreibungstext. Alle leuchtenden Tasten sind verfügbar. Ihr Beschreibungstext erscheint in weißer Farbe. Die Funktion der abgeblendeten Tasten ist zur Zeit nicht verfügbar. Ihr Beschreibungstext erscheint in roter Farbe.

Bewegen Sie den Cursor über die beiden Tasten oben links. Sie sollten beide aufgeblendet sein. Ganz links befindet sich die Taste „Ersatz“ und daneben die Taste „Eliteersatz“. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Ersatz“ klicken, werden verlorene Stärkepunkte ersetzt, und die Einheit wird automatisch neu mit Kraftstoff und Munition versorgt. Der Ersatz beginnt bei 0 Erfahrung. Aus dieser Erfahrungsstufe und der aktuellen Erfahrung der Einheit wird der Mittelwert berechnet, und das ergibt dann die neue Erfahrungsstufe. Mit dieser Option wird die Spielerrunde der Einheit beendet. Einheiten können an beliebigen Orten Ersatz erhalten, mit Ausnahme der Lufteinheiten, die sich nur über einem befreundeten Flugplatz oder an Bord eines Flugzeugträgers verstärken lassen. Wenn sich eine feindliche Einheit in der Nähe befindet, erhalten Einheiten weniger Ersatz. Sollten sich zwei feindliche Einheiten in der Nähe befinden, können Einheiten nur dann Ersatz erhalten, wenn sie sich in einer Stadt befinden. Der Umfang des erhaltenen Ersatzes wird auch durch schlechtes Wetter und Wüstengelände beeinträchtigt. Zwischen Kampagnenszenarien werden geschwächte Einheiten mit Eliteersatz verstärkt.

Der „Eliteersatz“ hat dieselben Merkmale wie der gewöhnliche Ersatz, außer daß sich die Erfahrungsstufe der Einheit durch diese Art von Ersatz nicht verringert und daß er viermal so teuer ist. Der Eliteersatz ist zwar teuer, doch er ist punktemäßig immer noch billiger als die Zusammenstellung einer neuen Einheit, die noch keine Erfahrung hat.

Durch die Verstärkung Ihrer Infanterie vor dem Angriff auf Peking wird der Angriff zwar verzögert, doch sie erhalten mehr Zeit, um feindliche Einheiten aus der Umgebung zu vertreiben und Ihre Artillerie in Schußweite von der Stadt aufzustellen, um mit einer Bombardierung zu beginnen.



Kauf einer neuen Einheit

Dies ist ein ausgezeichneter Zeitpunkt, um Ihre Streitkräfte durch den Kauf von einer oder zwei neuen Einheiten zu verstärken. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Einheiten kaufen“.

U.S. Marineinfanterie watet auf Tarawa an Land.

Die Wahl von Boden- oder Lufteinheiten

In der rechten oberen Ecke befinden sich zwei Umschalttasten. Mit der Umschalttaste „Land/Luft und See“ wird die linke Spalte mit Klassen-Tasten, die sich darunter befindet, zwischen Landeinheiten und Luft- oder Marineeinheiten umgeschaltet. Mit der Umschalttaste „Achsenmächte/Alliierte“ werden im Schlachtgenerator Truppen für die eine oder andere Seite ausgewählt – während dem Spiel eines Szenarios oder einer Kampagne funktioniert diese Taste nicht.

Die Klassentasten in der Spalte auf der linken Bildschirmseite zeigen an, welche Einheitentypen in einer bestimmten Klasse im Auswahlfeld verfügbar sind. Wenn Sie zum Beispiel mit der linken Maustaste auf die Taste „Infanterie“ klicken, erscheinen fünf verschiedene Infanterietypen, die zu diesem Zeitpunkt im Krieg verfügbar waren – Sie können nur Einheiten kaufen, die damals verwendet wurden. Die zur Zeit gewählte Einheit ist von einem hellblauen Rechteck umgeben, und darunter sind die statistischen Angaben für diesen Einheitentyp sichtbar. Nachdem Sie für eine Einheit bezahlt haben, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Einkaufen“ geklickt haben, erscheint diese Einheit im Listenfeld oberhalb des Auswahlfelds. Mit den Pfeilen oben links im Auswahl- und im Listenfeld können Sie weitere Einheiten abrollen, falls diese zur Ansicht verfügbar sind.

Ganz links befinden sich die Tasten „Einkaufen“, „Auflösen“ und „Zurück zum Spiel“. Oberhalb dieser Tasten sehen Sie den Preis der zur Zeit gewählten Einheit und darüber Ihre gesamte Prestigepunktzahl.

Nach dem Kauf einer neuen Einheit ist diese in einem Stadtsechseck oder in einem der sechs Sechsecke, die ein Stadtsechseck umgeben und sich unter Ihrer Kontrolle befinden, aufzustellen. Der Kartenbildschirm erscheint erneut, die Sechsecke, in denen Sie die Einheit aufstellen können, sind markiert, und der Mauszeiger verwandelt sich in das Aufstellungssymbol. Die neu gekaufte Einheit kann sich erst in der nächsten Spielerrunde nach ihrer Aufstellung bewegen.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Prestigepunkte und Kauf von Einheiten“ auf Seite 87.

Luftüberlegenheit und Wetter

In der dritten Spielerrunde oder sogar schon vorher sollten Ihre Jäger dazu imstande sein, den chinesischen Jäger I-15 auszuschalten. Dies gibt Ihren Flugzeugen die Kontrolle über das Schlachtfeld. Setzen Sie Ihre takt. Bomber vorsichtig ein. Sie haben zwar genügend Kraftstoff, um bis zum Ende des Szenarios aktiv zu bleiben, doch da es auf der Karte keine Flugplätze gibt, können sie keinen Nachschub erhalten, wenn ihnen die Munition ausgegangen ist. Greifen Sie in dieser Spielerrunde weiterhin feindliche Artillerieeinheiten an, um die Wirksamkeit ihrer Unterstützung zu verringern.

Ihre Jäger lassen sich auch zur völligen Vernichtung geschwächter feindlicher Einheiten einsetzen, doch auch ihr Munitionsvorrat ist beschränkt.

Ihre Effektivität beim Einsatz der Flugzeuge kann nur durch das Wetter beeinträchtigt werden. In PAZIFIK ADMIRAL werden Luft-Boden-Angriffe und das Sichten von Lufteinheiten bei wolkigem Wetter auf die Hälfte reduziert. Bei regnerischem Wetter sind überhaupt keine Luft-Luft- oder Luft-Boden-Angriffe möglich, und die Sichtweite in der Luft geht auf „1“ zurück. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Wettereinflüsse auf den Nachschub“ ab Seite 86.

Vorsicht beim Einsatz Ihrer Truppen

Während Ihre Streitkräfte auch weiterhin auf Peking zumarschieren, werden die Einheiten des Computers in engere Formationen gezwungen. Hierdurch können sie stärker werden, denn die Zahl der Angriffe, die Sie gegen von Artillerie unterstützte Einheiten durchführen können, ist beschränkt. Greifen Sie nun systematisch an, wo immer sich eine Möglichkeit dazu bietet. Der Computer hat sich auf der linken Flanke nach Nanjuan (4,5) und Fengtai (2,5) zurückgezogen, um von den höheren Verschanzungswerten jener Orte Gebrauch zu machen. Wenn Sie mit der rechten Flanke bis nach Tunghsien (6,3) vorgestoßen sind, müssen Sie trotzdem mit einem Frontalangriff auf Peking vorsichtig sein, bis Sie Ihre Infanterie-, Aufklärungs- und leichten Panzereinheiten mit Artillerie und takt. Bombern unterstützen können.

Nehmen Sie sich genügend Zeit zum Nachziehen Ihrer Pioniere, auch wenn diese langsam sind. Sie haben nämlich den Vorteil, daß sie beim Angriff keine Rücksicht auf Verschanzungsgrade nehmen müssen. Wenn Sie diese Einheit ganz neu kaufen müssen, wird das teuer. Lassen Sie sie also für Ersatz zurückfallen, wenn sie beschädigt ist, um sie nicht ganz zu verlieren. Rücken Sie auch mit Ihren Artillerieeinheiten vor, damit Ihre anderen Einheiten mit Sperrfeuer und Abwehrfeuer unterstützt werden können. Auch wenn sie nie zur Abwehr feuern müssen, weiß der Computer doch, was ihre Wirkung sein kann.

Planen Sie Ihre Angriffe so, daß der Feind gleichzeitig mit mehreren Einheiten in Kontakt kommt, wenn dies möglich ist. Durch diese Art des „massiven Angriffs“ haben Ihre Einheiten nämlich bedeutend bessere Siegeschancen. Um einen massiven Angriff durchzuführen, müssen Sie alle teilnehmenden Einheiten neben die Zieleinheit verschieben. Dies kann bedeuten, daß Sie Einheiten verschieben, ohne anzugreifen, damit der Angriff dann in der nächsten Spielerrunde erfolgen kann. Wenn sich eine feindliche Einheit nach der Schlacht zurückzieht, dürfen Sie nicht vergessen, daß Sie eine Einheit, die angegriffen hat, ohne sich zu bewegen, neu wählen können, um mit der feindlichen Einheit in Kontakt zu bleiben. Dadurch wird es der feindlichen Einheit erschwert, Ersatz zu erhalten.

Taktische Kontrolliste

In allen Szenarien dürfen Sie folgendes nicht vergessen:

- Bei jedem Angriff einer Einheit wird eine Munitionseinheit verbraucht. Wenn der Einheit die Munition ausgegangen ist, kann sie keine andere Einheit mehr angreifen und muß sich mit Nachschub versorgen (wenn sie sich nicht neben einer feindlichen Einheit befindet).
- Städte, die nicht direkt zu Ihren Kampfzielen gehören, sind nur dann anzugreifen, wenn sie sich direkt auf dem Weg Ihrer Einheiten befinden. In späteren Szenarien erhalten Sie jedoch zusätzliche Prestigepunkte, wenn Sie Einheiten zur Einnahme anderer Städte aufs Spiel setzen.
- Alle Einheiten besitzen Bewegungspunkte, die mit jeder Bewegung der Einheit zurückgehen. Jedes Sechseck kostet eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte. Diese Zahl hängt von der dortigen Geländeart ab. Wenn Sie eine Einheit auswählen, sind die Sechsecke, zu denen sich jene Einheit bewegen kann, markiert. Wenn Sie mit Einheiten Flüsse überqueren, ohne die verfügbaren Straßen oder Brücken zu verwenden, werden alle Bewegungspunkte für die betreffenden Einheiten aufgebraucht.
- Überprüfen Sie den Munitionsvorrat Ihrer Einheiten regelmäßig, und sorgen Sie für Nachschub, wenn er zur Neige geht.
- Ersetzen Sie geschwächte Einheiten, auch wenn sie sich in der Nähe von feindlichen Stellungen befinden. Es ist besser, Verluste zu erleiden, als ganz vernichtet zu werden.
- Verwenden Sie „massive Angriffe“ mit mehr als einer benachbarten Einheit, um Ihre Siegeschancen gegen starke oder gut verschanzte Einheiten zu verbessern.

- Transportieren Sie Einheiten in ihren Transportmitteln, wenn dies möglich ist, doch sorgen Sie dafür, daß sich gepanzerter Schutz in der Nähe befindet. Einheiten können nur in Häfen oder Küstenstädten eingeschifft werden. Nur Infanterie, leichte Artillerie und leichte Panzerabwehreinheiten können von einem Flugplatz aus in Flugzeugen transportiert werden. Das Ein- oder Ausschiffen einer Einheit läßt sich nur am Anfang der Spielerrunde für diese Einheit durchführen. Dasselbe gilt für das Verladen in Flugzeuge. Seetransporteinheiten können in einem benachbarten Landgebiet von Bord des Schiffes gehen. Aus Flugzeugen kann nur an Flugplätzen ausgestiegen werden, doch Fallschirmjäger können sich überall absetzen lassen. Wenn eine Einheit von Bord geht, ist ihre Spielerrunde damit beendet.

- Ersatz, Auflösen, Aufrüsten und Eliteersatz sind nur am Anfang der Spielerrunde einer Einheit möglich. Wenn eine dieser Optionen ausgewählt wird, ist die Spielerrunde für die Einheit damit automatisch beendet.

- Mit „Spielzug annullieren“ kehrt die Einheit in den Zustand in dem Sechseck zurück, in dem sie sich vor dem letzten Spielzug befand. Diese Option ist nicht verfügbar, nachdem die Einheit angegriffen, sich mit Nachschub versorgt, Ersatz erhalten oder feindliche Einheiten gesichtet hat. Wenn Sie nach dem Verschieben einer Einheit mit der rechten Maustaste klicken, wird von der aktuellen Punktzahl dieser Einheit ein Bewegungspunkt abgezogen.

- Auch wenn die „Kampfergebnisse“ für Sie nicht vorteilhaft sind, müssen Sie vielleicht zum Umsetzen Ihrer Ziele einen Teil Ihrer Einheitenstärke opfern. Dies ist ganz besonders beim Angriff auf feindliche Einheiten mit hohen Verschanzungsstufen wichtig. Der Angriff zeigt zwar vielleicht keine Wirkung, doch die Verschanzungsstufe des Feindes verringert sich trotzdem um mindestens einen Punkt, und die feindliche Einheit ist dann in der nächsten Runde verwundbarer.

- Der Feind kann seine neugekauften Einheiten nicht um eine Stadt herum aufstellen, wenn Sie neben der Stadt eine Einheit stationiert haben.

- Wenn eine Einheit von einer Schlacht den Rückzug antreten muß und kein Ort vorhanden ist, an den sie sich zurückziehen kann, muß sie sich ergeben und wird vernichtet.

Mit dieser Taktik läßt sich Ihr Feind am besten besiegen! Weitere taktische Ratschläge zum Spiel finden Sie im Abschnitt „Anmerkungen zur Strategie “ ab Seite 110.

Lernprogramm zum Kampf auf See

Als erstes werden Sie feststellen, daß zwischen dem Kartenbildschirm für die Alliierten und dem für die Achsenmächte ein starker Unterschied besteht – der Bildschirmrand für die Achsenmächte besteht aus Holzmaserung und beleuchtetem Papier und der für die Alliierten aus genietetem Metall. Die Tastensymbole selbst sehen sich hingegen sehr ähnlich, denn die Funktionen haben sich nicht verändert.

Im Szenario des Lernprogramms für den Kampf auf See wird die Seite gewechselt. Sie übernehmen die Alliierten in Form einer amerikanischen Sondereinheit, die im Südpazifik auf eine ähnliche japanische Schlachtgruppe trifft. Im Kampf auf See geht es nicht nur darum, wer die Meere kontrolliert, sondern auch, wer in der Luft die Oberhand hat. In diesem Szenario verfügen beide Streitmächte über Flugzeugträger, die mit Jägern und Sturzkampfbombern ausgestattet sind. In diesem Szenario gibt es keine „Siegessechsecke“, und Sie müssen nichts besetzen. Wer am Schluß noch seetüchtige Schiffe besitzt, hat gewonnen.

Großkampfschiffe

Gewisse Marineeinheiten bezeichnet man als „Großkampfschiffe“ – dazu gehören Flugzeugträger, Schlachtschiffe, schwere Kreuzer und U-Boote. Großkampfschiffe besitzen 15 Stärkepunkte, U-Boote 10. Wenn ein Großkampfschiff an der Oberfläche angegriffen wird, feuert es normal auf seinen ersten Gegner zurück. Bei jedem nachfolgenden Angriff auf das Schiff während derselben Spielerrunde wird mit der Hälfte des Angriffswerts zurückgeschossen.

Leichte Kreuzer, Zerstörergruppen und Transportschiffe werden alle gleich wie normale Land- und Lufteinheiten behandelt. Sie können sich mit Prestigepunkten Ersatz oder Eliteersatz kaufen und sind entscheidenen Treffern gegenüber immun.

Großkampfschiffe sind zwei neuen Regeln für Kampfergebnisse unterworfen: Treffern im Gegensatz zu Volltreffern und entscheidenden Treffern.

Normale Kampfbeschädigung

Damit Sie einen besseren Eindruck vom Kampf auf See und der bemerkenswerten Widerstandsfähigkeit von Großkampfschiffen erhalten, gibt es für sie zwei Arten der normalen Kampfbeschädigung: „Treffer“ und „Volltreffer“. Wenn ein Großkampfschiff beschädigt wird, erscheinen im Kampfergebnisfenster zwei verschiedene Ergebnisse. Das Schiff wird durch Kombinationen aus „Treffern“ und „Volltreffern“ zerstört, die über seine aktuelle Stärke hinausgehen. Die erste Zahl, neben dem Symbol eines explodierenden Schiffes, zeigt die durch Volltreffer verlorenen Stärkepunkte. Diese Stärkepunkte gleichen denen, die von Luft- oder Bodeneinheiten verloren werden, doch bei Großkampfschiffen lassen sie sich nicht ersetzen. Die zweite Zahl zeigt an, wie oft das Schiff angeschossen wurde. Dies läßt sich mit der Taste „Reparieren“ wiedergutmachen.

Die Zahlen neben diesem Symbol sind die durch Volltreffer verlorenen Stärkepunkte.

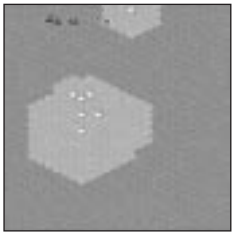
Die Zahlen neben diesem Symbol sind die von dem Schiff durch Treffer verlorenen Stärkepunkte.

Die Zahlen neben diesem Symbol zeigen an, wieviele Stärkepunkte von Nicht-Großkampfschiffen verloren wurden. Es handelt sich hierbei um Zerstörer, leichte Kreuzer und Transportschiffe.

Entscheidende Treffer

Jedesmal, wenn ein Großkampfschiff in der Schlacht beschädigt wird, kann es einen entscheidenden Treffer erleiden. Entscheidende Treffer sind besondere Schäden, die durch Glücksttreffer an besonderenSchiffsteilen entstanden sind. Es kann sich dabei um alles handeln, von Treffern auf den Maschinenraum, durch die die Mobilität beeinträchtigt wird, bis zu Treffern des Magazins, die zu beträchtlichem zusätzlichem Schaden führen. Wenn ein entscheidender Treffer erzielt wurde, erscheint im Textfeld der Kampfergebnisanzeige eine Meldung, und neben der Stärkeanzeige der betroffenen Einheit erscheint eine kleine rote Markierung. Die Art des entscheidenden Treffers ist auch in der Anzeige mit den statistischen Angaben für die Einheit aufgeführt. Diese läßt sich öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Einheit klicken. Die Auswirkungen der entscheidenden Treffer bleiben mehrere Spielerrunden lang bestehen. Wie lange sie andauern, hängt vom Ausmaß des Schadens ab. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Entscheidende Treffer“ ab Seite 90.

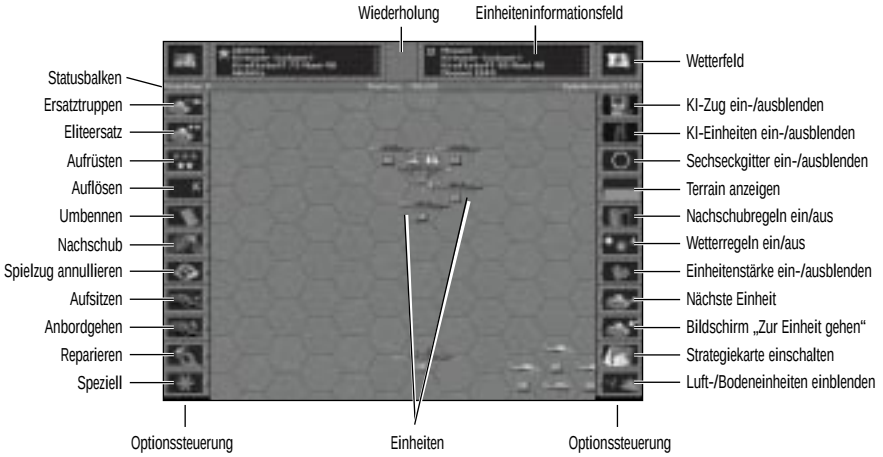
Erste Spielerrunde der Alliierten



Als erstes müssen Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Strategiekarte einschalten“ klicken. Dies ist die zweitunterste Optionssteuertaste auf der rechten Seite. Sie finden so heraus, was der Feind gerade tut. Sie sehen in der Kartenmitte eine Gruppe mit sechs Sternen, die Ihre Schiffe darstellt, sowie weiter oben auf der Karte einen einzelnen Stern gegenüber einem roten Kreis. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den roten Kreis, um zu dieser Einheit zu gehen. Wenn der Kartenbildschirm wieder erscheint, sehen Sie einen japanischen Flugzeugträger, die *Hosho*, und ein amerikanisches U-Boot der *Gato*-Klasse. Es sind keine anderen feindlichen Einheiten sichtbar.

Dies läßt sich ändern, indem Sie auf die Optionssteuertaste „Verborgene Einheiten ausschalten“ klicken, die sich ebenfalls auf der rechten Bildschirmseite befindet. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, werden Sie feststellen, daß sich gerade außerhalb der Sichtweite des U-Boots eine ganze japanische Schlachtformation befindet, und daß sich ein schwerer Kreuzer der Japaner, die *Mogami*, gerade außerhalb des Horizonts der amerikanischen Desron 1 und Desron 2 aufhält!

Greifen Sie den schweren Kreuzer *Mogami* in Sechseck (10,10) an, indem Sie die Desron 2 von (11,12) nach (11,10) verschieben. Ziehen Sie dann den Cursor über das feindliche Schiff, um die erwarteten Ergebnisse zu überprüfen. Bei einem Zahlenverhältnis von sechs zu zwei sind die Chancen der Desron 2 nicht gerade prächtig.



Massiver Angriff

In PAZIFIK ADMIRAL gibt es eine Funktion, die man den „massiven Angriff“ nennt – je mehr Ihrer Einheiten um eine feindliche Einheit herum konzentriert sind, desto besser das Kampfergebnis. Greifen Sie die *Mogami* noch nicht an, sondern verschieben Sie zunächst die andere Desron von (9,12) nach (9,10) und den leichten Kreuzer *Brooklyn* von (10,13) nach (10,11). Verschieben Sie zur Sicherheit auch noch den schweren Kreuzer *Wichita* von (12,15) nach (11,9), und überprüfen Sie erneut die erwarteten Ergebnisse. Sie werden nun feststellen, daß sich die erwarteten Ergebnisse zu Ihren Gunsten gewendet haben. Vorher waren sie sechs zu zwei, und nun sind sie eins zu fünf. Nun können Sie zunächst mit dem schweren Kreuzer *Wichita* und dann mit den Zerstörergruppen und dem leichten Kreuzer angreifen.

Das feindliche Schiff wird den schweren Angriff durch Ihre Schiffe wahrscheinlich überleben, wählen Sie also den Sturzkampfbomber SBD Dauntless in (15,16), fliegen Sie mit ihm direkt über das feindliche Schiff, und bombardieren Sie! Damit sollte die Sache erledigt sein. Wenn sich die *Mogami* noch immer verzweifelt am Leben festklammert, verschieben Sie den TBF Avenger von (14,16) nach (9,9). Sie können das Schiff nun vom benachbarten Sechseck aus im Sturzflug bombardieren, denn das ist eine besondere Fähigkeit von Torpedobombern.

Der nächste Schritt Ihrer Offensive besteht darin, der restlichen Flotte der Achsenmächte möglichst viel Schaden zuzufügen. Verschieben Sie das Schlachtschiff *Montana* von (10,15) nach (8,10). Beachten Sie, daß es alle Schiffe innerhalb seiner Reichweite von sieben Sechsecken angreifen kann. Das Schlachtschiff Kongo in (12,6) ist das stärkste Schiff der feindlichen Streitmacht und somit Ihr nächstes Ziel.

„Schleichangriff“ eines U-Boots

Das U-Boot der *Gato*-Klasse besitzt eine besondere Fähigkeit. Es kann abtauchen, um anzugreifen und möglicherweise einem Gegenangriff auszuweichen. Wählen Sie das U-Boot in (16,2), und rufen Sie das Menü „Einheit“ auf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Abtauchen“. Dies ist dieselbe Taste wie zum „Aufsitzen auf Transportmittel“. Auf der Spielkarte verwandelt sich das U-Boot-Symbol in ein Sehrohr, um anzuzeigen, daß sich das U-Boot nun unter Wasser befindet. Verschieben Sie es nach (14,3), und greifen Sie den Flugzeugträger in (13,3) an. Sie werden ihn hierdurch wahrscheinlich nicht versenken, doch das U-Boot könnte mit einem entscheidenden Treffer Glück haben und das feindliche Schiff zu langsamerer Fahrt zwingen. Aufgetauchte U-Boote können von einer beliebigen Einheit angegriffen werden, doch unter Wasser lassen sich U-Boote nur durch Zerstörer angreifen.

Luftdeckung

Alle unsere Schiffe sind verschoben worden. Wir geben ihnen nun am besten etwas Luftdeckung, um sie vor der Vergeltung des Feindes zu schützen. Verschieben Sie die drei Tigercat Jäger von (13,15 (14,15) und (15,15) nach (8,9) (10,9) und (12,9). Der Flugzeugträger *Midway* in (10,17) wird zur Lieferung von Nachschub an die Flugzeuge benötigt, doch zunächst müssen wir ihn schützen. Hierzu stellen wir den Jäger in (11,16) auf Luftkampfpatrouille (LKP). Wählen Sie den Jäger, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um die Einheitensteuerung aufzurufen. Klicken Sie auf „Speziell“. Neben der Stärkeanzeige des Flugzeugs befindet sich nun ein blauer Punkt, der anzeigt, daß es sich auf LKP befindet. Wählen Sie die *Midway*, und verschieben Sie sie nach (8,12). Der Jäger begleitet sie und beschützt sie vor dem ersten Luftangriff, der auf diesen Flugzeugträger gemacht wird. Wenn ein Jäger auf LKP ein feindliches Flugzeug abgefangen hat, wird LKP wieder ausgeschaltet. Der Jäger kann nun selbst zu einem normalen Angriff übergehen oder erneut zur Verteidigung auf LKP gestellt werden. Lufteinheiten, die ohne anzugreifen bewegt werden, lassen sich auf LKP stellen, doch nach einem Angriff ist dies nicht mehr möglich.

In dieser Spielerrunde starten wir als letztes den TBF Avenger, der sich auf der *Midway* befindet. Daß sich Flugzeuge auf der *Midway* befinden, läßt sich an dem blauen Punkt neben ihrer Stärkeanzeige erkennen, der genau wie die LKP-Markierung aussieht. Wählen Sie den Flugzeugträger, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste darauf, um das Fenster zur Einheitensteuerung aufzurufen. Wenn Sie nun auf die Taste „Speziell“ klicken, erscheint die Anzeige für das Hauptdeck. Auf der *Midway* gibt es sieben Flugzeugboxen, von denen nur eine ein Flugzeug enthält. Wählen Sie das Flugzeug aus, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, und klicken Sie dann auf die Taste „Flugzeug starten“. Fliegen Sie in das Sechseck (8,10).

Speichern eines Spiels und Beenden der Spielerrunde

In der Ecke oben links finden Sie die Taste „Spiel speichern“. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, öffnet sich das Fenster zum Laden/Speichern. Die Textzeile oben im Fenster dient zur Anzeige des Beschreibungstexts, und im großen Textfeld in der Mitte sind die Namen der gespeicherten Spiele zu sehen. Unten in dem Fenster befindet sich ein Textfeld zur Eingabe eines Namens für Ihr gespeichertes Spiel. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das untere Feld, und geben Sie dann einen Dateinamen ein, der bis zu acht Zeichen lang sein darf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Spiel speichern“, um das Spiel zu speichern und zum Kartenbildschirm zurückzukehren.

In der Ecke unten links befindet sich die Taste „Spielerrunde beenden“. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, ist diese Spielerrunde beendet.

Achsenmächte – erste Spielerrunde

Die Japaner werden Vergeltungsschläge üben – einerseits durch direktes Feuer vom leichten Kreuzer *Agano* und dem Schlachtschiff Kongo und andererseits mit den Sturmkampfbombern Zeros und Val von der *Hosho* und der *Kaga*. Die beiden Flugzeugträger versuchen, den Kontakt abzubrechen (doch das wird ihnen nicht gelingen, da die Bewegungen des Feindes sichtbar gemacht wurden). Ihr U-Boot wird wahrscheinlich direkt von den japanischen Desrons 1 und 2 unter Beschuß genommen, doch da es unter Wasser angreift, hat es gute Fluchtchancen. Dies ist vielleicht nicht alles nötig, wenn Ihre Einheiten das Glück hatten, einen entscheidenden Treffer zu erzielen. Die *Hosho* liegt möglicherweise unbeweglich im Wasser oder kann sich nur beschränkt bewegen.

Zweite Spielerrunde der Alliierten

Sehen Sie zunächst nach, ob eine Ihrer Einheiten schwer beschädigt wurde oder einen entscheidenden Treffer erlitten hat.

Schadensbegrenzung

Großkampfschiffe sind mit Schadensbegrenzungsteams ausgestattet, die in jeder Spielerrunde von null bis drei Reparaturen an angeschossenen Schiffen vornehmen können. Sie sind sogar fähig, die Wirkung eines entscheidenden Treffers einzuschränken. Die Schadensbegrenzung findet automatisch statt. Sie wirkt sich außer durch die Zunahme der Stärkepunkte in keiner Weise auf die Bewegungs- oder Kampffähigkeiten der Einheit aus. Ferner ist es durch eine Option in der Einheitensteuerung auch möglich, an Großkampfschiffen auf See Reparaturen vorzunehmen. Hierdurch läßt sich die Wirkung entscheidender Treffer verringern.

Reparaturen

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Reparieren“ klicken, wird das ganze Bewegungspotential der Einheit aufgebraucht. Dies geschieht nach demselben Prinzip wie der Ersatz oder der Eliteersatz für andere Einheiten. Mit der Funktion „Reparieren“ wird ein angeschossenes Schiff in der Spielerrunde selbst einmal repariert, und die Folgen eines entscheidenden Treffers können bis um zwei Spielerrunden reduziert werden.

Gegenangriff

Zunächst müssen Sie den Himmel von den lästien Zeros säubern. Machen Sie mit der Taste „Luftansicht einschalten“ alle Lufteinheiten sichtbar, und bewegen Sie dann einen Tigercat Jäger zum Angriff auf den nächsten Zero. Wenn einer Ihrer Jäger nach dem Angriff schwer beschädigt ist, fliegen Sie damit direkt über die *Midway*, wo er verschwindet. Er ist nun auf dem Flugzeugträger gelandet, und Sie können ihn in der nächsten Spielerrunde reparieren. Als nächstes müssen Sie Ihre anderen Tigercat Jäger verschieben und die übrigen Zeros angreifen. Wenn einer der feindlichen Jäger überlebt, muß er sich wahrscheinlich für Reparaturen zurückziehen. Versuchen Sie, den feindlichen Bomber zwischen Ihren Jägern festzunageln, dann kann er sich nämlich bei der nächsten Spielerrunde nicht um mehr als ein Sechseck bewegen. Verschieben Sie den takt. Bomber Dauntless SBD von (10,10) direkt über das feindliche Schlachtschiff, und bombardieren Sie es. Nun wird es Zeit, mit dem leichten Kreuzer *Agano* Schluß zu machen. Greifen Sie ihn mit dem TBF Avenger in (8,10) an. Vielleicht müssen Sie aus dem benachbarten Sechseck angreifen.

Denken Sie daran, daß nach dem Start eines Flugzeuges von einem Flugzeugträger entweder das Flugzeug oder der Flugzeugträger aus dem Sechseck bewegt werden muß, bevor Sie weitere Flugzeuge starten können.

Erledigen Sie die *Agano* mit Feuer von der *Montana*. Verschieben Sie Ihr Schlachtschiff nach dem Feuern nach (11,5). Verschieben Sie den schweren Kreuzer *Wichita* nach (13,5), und greifen Sie die japanische Desron 1 an, wenn sie sich in Schußweite befindet. Verschieben Sie nun Ihre Desron 2 von (11,10) nach (13,4), und greifen Sie die andere Zerstörergruppe an. Verschieben Sie dann Ihre andere Zerstörergruppe nach (12,5), den leichten Kreuzer *Brooklyn* nach (10,7) und die *Midway* nach (11,7). Verschieben Sie Ihr U-Boot nach (15,1). Beenden Sie Ihre Spielerrunde.

Zweite Spielerrunde der Achsenmächte

Der Computer hat nun fast alle oder alle seine Flugzeuge verloren, und die *Mogami* und die *Agano* sind entweder versenkt oder schwer beschädigt. Dies gilt auch für die Kongo. Selbst wenn die Kongo beschädigt ist, dürfen Sie nicht vergessen, daß die Flugzeugträger wertvollere Ziele sind, deren Verfolgung sich lohnt. Die Japaner werden in dieser Runde keinen großen Schaden anrichten können, doch vielleicht gelingt ihnen die Reparatur des erlittenen Schadens, um die Schlacht fortzusetzen.

Dritte bis achte Spielerrunde

In dieser Spielerrunde müssen Sie zunächst die beschädigten Flugzeuge auf der *Midway* reparieren. Wählen Sie den Flugzeugträger, und klicken Sie dann erneut mit der linken Maustaste darauf, um das Fenster zur Einheitensteuerung zu öffnen. Klicken Sie auf die Taste „Speziell“. Nun erscheint die Anzeige für das Hauptdeck, in der Sie in einer Box den beschädigten Jäger sehen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Jäger, um ihn auszuwählen. Klicken Sie dann noch einmal auf den Jäger, damit sich das Fenster zur Einheitensteuerung für den Jäger öffnet. Sie können dem Jäger nun Ersatz oder Eliteersatz geben, wenn Sie genügend Prestigepunkte haben. Damit ist die Spielerrunde für den Jäger beendet, doch in der nächsten Runde wird er wieder mit voller Stärke verfügbar.

Greifen Sie mit den drei übrigen Jägern alle noch vorhandenen Zeros und den feindlichen Sturzkampfbomber Val an. (Vergessen Sie nicht, ihn wieder einzukeilen, falls er überlebt). Verwenden Sie das U-Boot, um den beschädigten Flugzeugträger erneut anzugreifen. Verschieben Sie die *Montana* nach (12,3), und greifen Sie den Flugzeugträger *Hosho* in (10,4) an. Belassen Sie den Flugzeugträger *Midway*, wo er ist, doch verwenden Sie den Rest Ihrer Schiffe, um die übrigen feindlichen Schiffe einzuschließen und anzugreifen.

Halten Sie sich für den Kampf auf See an die folgende Taktik:

- Schützen Sie Ihre Flugzeugträger mit Jägern auf Luftkampfpatrouille (LKP). Stellen Sie die Jäger erneut auf LKP, nachdem sie ein feindliches Flugzeug erfolgreich abgefangen haben.
- Verwenden Sie bei Angriffen auf größere feindliche Schiffe „massive Angriffe“, um Ihre Siegeschancen zu erhöhen.
- Torpedobomber können von einem benachbarten Seesechseck aus angreifen (nicht von einem Landsechseck).
- U-Boote können sich unter Wasser bewegen und von dort aus angreifen. Hierdurch läßt sich der Feind überraschen, und die U-Boote können ihrerseits nur von Zerstörern angegriffen werden.
- Ihre Sturzkampf- und Torpedobomber sind zur vollständigen Versenkung beschädigter feindlicher Schiffe zu verwenden.
- Wenn eines Ihrer Schiffe einen entscheidenden Treffer erleidet, sollten Sie sich zur Verwendung der Reparaturfunktion Zeit nehmen.
- Beschaffen Sie sich Ersatz für beschädigte Zerstörer, leichte Kreuzer und Flugzeuge.
- Damit Flugzeuge Ersatz oder Eliteersatz erhalten können, müssen sie sich am Anfang der Spielerrunde an Bord eines Flugzeugträgers befinden.

BILDSCHIRMOPTIONEN FÜR PAZIFIK ADMIRAL

Der Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL erscheint als erstes. Er umfaßt acht Optionen in Form von rechteckigen Tasten. Von diesem Bildschirm aus können Sie:

- Ein Kampagnenspiel beginnen, in dem Sie den Krieg auf der Seite der Alliierten oder der Achsenmächte bestreiten.
- Ein Szenario beginnen, in dem Sie entweder gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Spieler eine bestimmte Schlacht ausfechten.
- Den Schlachtgenerator starten, um ein Szenario zu erstellen oder zu verändern.
- Die Lernprogramm-Szenarien starten.
- Die Datenbank mit Informationen über die Einheiten öffnen.
- Ein Spiel für mehrere Spieler beginnen, in dem sich ein Szenario über ein IPX-Netzwerk, das Internet oder über eine Modem-Direktverbindung durchspielen läßt.
- Ein gespeichertes normales oder E-Mail-Spiel laden.
- Das Spiel verlassen und zum Betriebssystem zurückkehren.

DAS FENSTER „KAMPAGNENAUSWAHL“

In PAZIFIK ADMIRAL gibt es zwei Kampagnen: die der Achsenmächte und die der Alliierten. Jede Kampagne besteht aus mehreren Szenarien, die auf historischen Schlachten des Zweiten Weltkriegs beruhen. Jede Kampagne kann über die rein geschichtlichen Fakten hinausgehen. Sie können dann durchspielen, „was geschehen wäre, wenn ...“.

In einem Kampagnenspiel steuern Sie eine aus Stammeinheiten bestehende „Kerngruppe“ und in den meisten Schlachten auch „Hilfseinheiten“. Die Stärkeanzeigen der Kerngruppe sind schwarz beschriftet, die der Hilfseinheiten weiß. Hilfseinheiten stehen Ihnen nur während einer bestimmten Schlacht zur Verfügung, während überlebende Stammeinheiten in nachfolgenden Schlachten der Kampagne erneut eingesetzt werden können. Ihre Stammeinheiten erhalten Kampferfahrung und können mit neuer Ausrüstungversorgt werden, sobald diese verfügbar ist.

Ihre Stammeinheiten sind im ersten Szenario jeder Kampagne für Sie aufgestellt. In späteren Kampagnenszenarien dürfen Sie Ihre Stammeinheiten innerhalb bestimmter Bereiche frei aufstellen.

Um die gewünschte Kampagne auszuwählen, klicken Sie für die Alliierten auf die linke Bildschirmseite und für die Achsenmächte auf die rechte. Die Alliierten bestehen aus amerikanischen, britischen und australischen Streitkräften im Pazifik, und die Achsenmächte werden vorwiegend von den Japanern vertreten. Mit der Taste unten am Bildschirm können Sie das Kampagnenspiel beginnen oder zum Hauptbildschirm zurückkehren.

Kampagne der Japaner

Die japanische Kampagne ist die Einführungskampagne zu dem Spiel. Sie enthält eine einfache Unterkampagne in China. Danach wird es schon schwieriger – sollen Ihre Streitkräfte die Amerikaner in Pearl Harbor angreifen oder ihre Aufmerksamkeit auf Asien konzentrieren, um sich Ressourcen zu sichern?

Der Spieler auf der japanischen Seite muß möglichst schnell die Gebiete einnehmen, die ihm die Ressourcen für den Aufbau eines Weltreichs liefern werden. Dann muß er die Briten aus Indien vertreiben, die Australier unschädlich machen und die amerikanischen Marinestützpunkte östlich von Australien einnehmen, von denen aus ein amerikanischer Gegenangriff möglich wäre. Schließlich muß er den leichten Zugang zum Pazifik abschneiden, sich Hawaii als Invasionsmittelpunkt sichern und dann, wenn ihm der „göttliche Wind“ gnädig war, die Schlacht bis nach Amerika bringen.

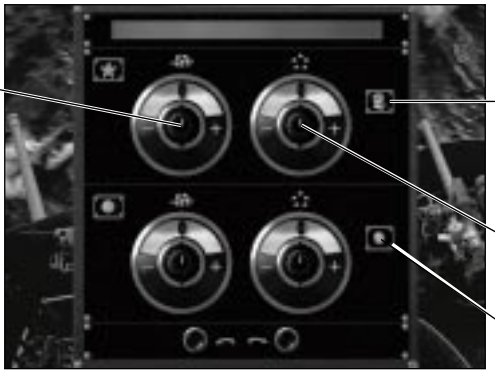
Kampagne der Alliierten

Der Spieler für die Seite der Alliierten befehligt hauptsächlich die amerikanischen Streitkräfte. Daher ist er am Anfang der Kampagne in einer ziemlich schwierigen Lage. Harte japanische Streitkräfte mit mehreren Jahren Kampferfahrung werden versuchen zu vernichten, was nach der Massenzerstörung in Pearl Harbor noch im Pazifik übrigbleibt. Die Kampagne der Alliierten besitzt weniger Unterkampagnen als die der Japaner. Ihr Hauptziel ist es, den Pazifik zu durchqueren, um Japan selbst anzugreifen.

Die japanischen Streitkräfte sind am Anfang zwar stärker, doch sie lassen sich nicht so leicht ersetzen wie die amerikanischen. Um siegreich zu sein, muß der amerikanische Spieler versuchen, die japanischen Flugzeugträgergruppen zu zerstören. Zunächst können Schlachten auf See riskant sein, da man die Schiffe nicht ersetzen kann, doch 1943 fangen Sie an, sowohl bezüglich der Qualität als auch der Quantität die Oberhand zu haben. Die beste Waffe der Amerikaner ist Geduld, denn die Japaner haben sich auf allen pazifischen Inseln gut verschanzt. Überstürzte Manöver können zu zahlreichen Verwundeten und Toten führen, doch mit gut geplanten und durchdachten Angriffen läßt sich das Ziel mit geringfügigen Verlusten erreichen. Wenn die Verluste nicht zu schwer sind, spielt die Zeit in die Hand der amerikanischen Seite.

Mit dem Fortschreiten der amerikanischen Kampagne haben große Truppenverluste einen immer stärkeren Einfluß auf Ihre Prestigepunkte. Die Verluste, die Ihre Truppen erleiden (auch wenn Sie in einem Szenario den Sieg davontragen) beeinflussen die Anzahl der Prestigepunkte, die Sie für Ihr nächstes Szenario erhalten. Diese stehen nämlich für die „Öffentlichkeit zu Hause“ und die Fähigkeit der Amerikaner, den Krieg zu ertragen.

Wenn eine Kampagne ausgewählt ist, können Sie den Einrichtungsbildschirm öffnen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Nächste“ klicken.



EINRICHTUNGSBILDSCHIRM

Ganz gleich, ob Sie ein Szenario oder eine ganze Kampagne spielen möchten – eine der ersten und wichtigsten Entscheidungen müssen Sie auf diesem Bildschirm treffen. Mit Hilfe der zwei auf diesem Bildschirm befindlichen Skalen läßt sich für jede Seite einstellen, über wieviel Prestigepunkte und Erfahrung sie bei Spielbeginn verfügen soll. Eingestellt werden können Werte im Bereich von -2 bis +2.

Prestige

Mit den Werten auf der Prestigeskala bestimmen Sie, wieviel Prestige ein Spieler bekommt, wenn Prestigepunkte vergeben werden. Wenn die Skala auf -2 eingestellt wurde, werden 50% der Punkte wirksam, während bei +2 eine Verdoppelung der Punkte eintritt. Bei den Einstellungen -1 und +1 sind die Auswirkungen nicht so ausgeprägt. Bei -1 tritt eine Verringerung um 20% und bei + 1 eine Erhöhung um 25% ein.

Erfahrung

Die Erfahrungseinstellung ist einfacher. Der auf der Skala eingestellte Wert wird von der Erfahrungsstufe der während des Szenarios neu gekauften Truppen abgezogen bzw. dieser hinzugefügt. Die Erfahrungsstufe stellt den Durchschnitt der Erfahrung aller Einheiten der betreffenden Seite dar. Wenn z. B. die Erfahrungsstufe zwei war und dann die Skala auf -1 eingestellt wurde, ergibt sich eine Gesamterfahrung der neuen Einheiten von eins. Die Erfahrungsstufe einer neuen Einheit liegt nie unter null.

Menschlicher oder Computergegner

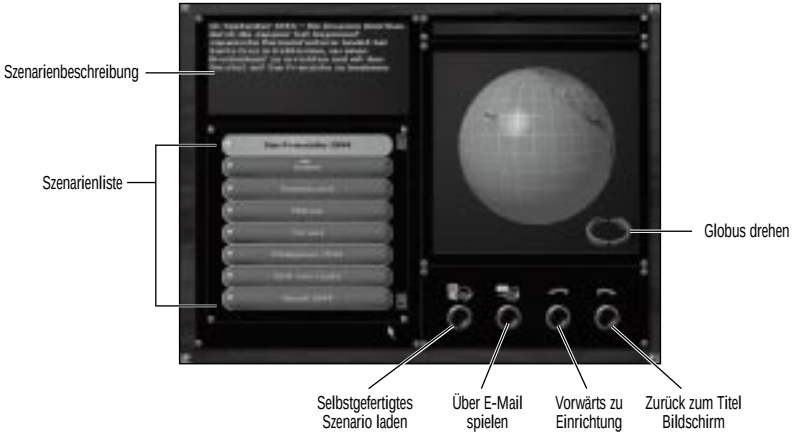
Auf diesem Bildschirm wählen Sie durch Klicken auf das Symbol „Mensch“ bzw. „KI“ (künstliche Intelligenz) auf der rechten Bildschirmseite, ob Sie gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Spieler antreten wollen.

Kampagnen können nur gegen das Computerprogramm gespielt werden.

Die Tasten „Nächste“ und „Vorherige“

Mit der Taste „Nächste“ wird das Szenario bzw. die Kampagne gestartet, und der Kartenbildschirm wird eingeblendet – Details über den Spielablauf finden Sie sowohl im Abschnitt „Lernprogramm/Schnellstart“ ab Seite 7 sowie im Abschnitt „Steuerfunktionen der Karte, Fenster und Tasten“ ab Seite 56.

Mit Hilfe der Taste „Vorherige“ wechseln Sie zum Szenarienauswahlbildschirm zurück.



DER SZENARIENWAHLBILDSCHIRM

Der Szenarienauswahlbildschirm bietet auf der linken Seite eine Auflistung der Szenarien, und es wird ein Globus angezeigt, dem Sie entnehmen können, wo die einzelnen Szenarien spielen. Dabei finden zwei verschiedene Symbole Verwendung. Ein goldener Stern bezeichnet Szenarien der alliierten Seite, während Szenarien der Achsenmächte an einer roten „aufgehenden Sonne“ zu erkennen sind.

Die Drehung des Globus läßt sich anhalten, indem Sie direkt auf den Globus klicken. Damit er sich wieder zu drehen beginnt, heben Sie mit der Maus einen Drehrichtungspfeil in der unteren rechten Ecke der Globustafel hervor, und dann klicken Sie darauf, um den Globus nach links bzw. rechts drehen zu lassen.

Durch Klicken können Sie die einzelnen Symbole auf dem Globus auswählen. Wenn Sie ein Szenario in der Liste wählen, dreht sich der Globus automatisch zu der Stelle, an der das betreffende Szenario handelt.

Laden eines Szenarios

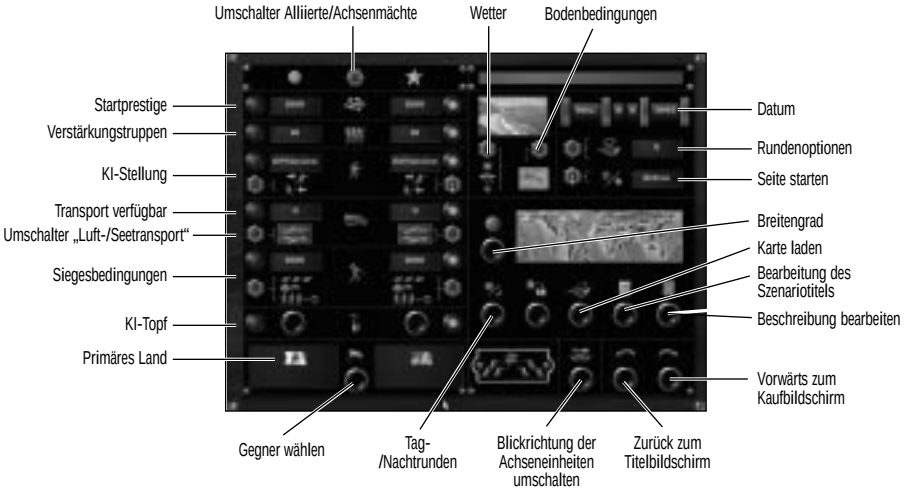
Mit dieser Steuerfunktion wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie ein Szenario laden können, das mit Hilfe des Schlachtgenerators unter PAZIFIK ADMIRAL erstellt wurde.

Beginn eines E-Mail-Spiels

Damit starten Sie das derzeit ausgewählte Szenario als „Spiel über E-Mail“ (PBEM). Weitere Details hierzu finden Sie im Abschnitt „Spielen von PAZIFIK ADMIRAL über E-Mail“ ab Seite 69.

Die Tasten „Nächste“ und „Vorherige“

Mit Hilfe der Taste „Nächste“ gelangen Sie zum Einrichtungsbildschirm, und mit der Taste „Vorige“ kehren Sie zum Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL zurück.



DER SCHLACHTGENERATOR

Mit Hilfe des Schlachtgenerators können Sie Szenarien entwerfen und speichern, die sich nicht auf der PAZIFIK ADMIRAL Spiel-CD befinden. Dazu benutzen Sie Kartendateien, die in PAZIFIK ADMIRAL UND SEINEN VORGÄNGERN bereits existieren. Sie können durchaus auch vorhandene Szenarien modifizieren, müssen diese dann aber unter einem anderen Namen speichern, damit ihr Platz innerhalb der Kampagnenstruktur erhalten bleibt.

Der Schlachtgenerator ist ein leistungsstarkes Werkzeug, und er bietet viele Optionen zur Erstellung bzw. Anpassung von Szenarien. Daher besteht die Beschreibung des Generators aus zwei Teilen. Im ersten Teil finden Sie die „Steuerfunktionen des Schlachtgenerator-Einrichtungsbildschirm“, die „Steuerfunktionen des Kaufbildschirms für den Schlachtgenerator“ und die “Steuerfunktionen des Aufstellungsbildschirms für den Schlachtgenerator“. Die Optionen und Einrichtungen sind jeweils unter dem Namen des entsprechenden Bildschirms beschrieben. Im zweiten Teil „Aufbau eines Szenarios“ finden Sie die Grundschritte zum Aufbau eines Szenarios, und es wird erläutert, wie sich mit Hilfe mancher Optionen der Spielablauf ändern läßt.

Steuerfunktionen des Schlachtgenerator-Einrichtungsbildschirms

Der Schlachtgeneratorbildschirm kann grob in zwei Steuerfunktionsgruppen unterteilt werden. Über die rechte Bildschirmseite werden allgemeinwirksame Optionen gesteuert – Wetter, Datum, Anzahl der Spielerrunden, sowie ob die Achsenmächte oder die Alliierten zuerst spielen. Auf der linken Bildschirmseite befinden sich verschiedene Optionen, die sich auf beide Seiten im Szenario beziehen – Zuordnung der Prestigepunkte beim Start, Verstärkungstruppen sowie Siegesbedingungen. Die Optionen auf der linken Seite sind mit Signallämpchen versehen. Diese zeigen an, wenn eine Einrichtung geändert wurde, auch wenn keine wirkliche Veränderung stattgefunden hat. Wenn eine Einrichtung geändert wurde, ändern die Signallämpchen ihre Farbe von gelb zu grün.

Optionen für die Seiten

Auf der oberen linken Bildschirmseite befinden sich Symbole für die Achsenseite und die alliierte Seite, die durch einen Umschalter getrennt sind. Wenn Sie links auf den Schalter klicken, wählen Sie, ob in der zu erstellenden Schlacht die folgenden Einrichtungen für die Achsenmächte oder die Alliierten erfolgen sollen. Welche Seite aktiviert wurde, erkennen Sie an den gelben bzw. grünen Lämpchen neben jeder Option.

Startprestige

Mit dieser Einrichtung wird festgelegt, wieviele Prestigepunkte beim Start des Szenarios zum Kauf von Einheiten, Nachschubeinheiten sowie für Ersatztruppen und Eliteersatztruppen verfügbar sein sollen. Um die Startprestigepunkte im Bereich von 0 bis 9999 festzulegen, klicken Sie mit der linken Maustaste in das Zahlenfeld, und dann geben Sie dort die gewünschte Zahl ein.

Einstellung der Verstärkungstruppen

Diese Zahl bezeichnet die Anzahl der zusätzlichen Einheiten, die der Spieler nach Szenariobeginn kaufen kann. Dies hängt mit dem im Feld „Startprestige“ eingegebenen Wert zusammen. Die Anzahl der Verstärkungstruppen wird eingestellt, indem Sie mit der linken Maustaste in das Zahlenfeld klicken, dort einen Wert von 0 bis 99 eingeben und dann die Eingabetaste drücken oder mit der linken Maustaste auf die unten im Fenster befindliche Taste klicken.

Einrichtung der Haltung

Mit dieser Einrichtung wird die Haltung des programmgesteuerten Spielers als aggressiv oder defensiv festgelegt, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Schalter klicken. Bei der Einrichtung „Aggressiv“ konzentriert sich der Computerspieler auf die Einnahme aller Siegessechsecke, und zu diesem Zweck greift er auch aggressiver an. Bei der Einrichtung „Defensiv“ greift der Computerspieler an, bewegt aber Truppen um seine Siegessechsecke zu verteidigen, und er setzt seine Kräfte auch öfter als Garnisonstruppen ein.

Zuweisung von Transportmitteln

In PAZIFIK ADMIRAL können Punkte für Luft- und Seetransportmittel zugewiesen werden. Durch Linksklicken auf den Schalter unter dem Statuslämpchen wählen Sie zwischen Luft- bzw. Seetransportpunkten. Nach Linksklicken auf das Zahlenfeld können Sie die Anzahl der Punkte für beide Transportarten zwischen 0 und 9 festlegen.

Neben den Schaltern befinden sich zwei Tasten – eine mit einem Schiff und eine mit einem Flugzeug. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Tasten klicken, wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie die Art des Transportmittels wählen können, wenn das betreffende Land über mehr als eine Art verfügt. Pro Land kann es bis zu drei Transportmittelarten geben, und wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Transportsymbol klicken, wird eine Liste mit den statistischen Daten der betreffenden Einheit angezeigt. Durch Klicken auf die Taste „Fertig“ kehren Sie zum Einrichtungsbildschirm des Schlachtgenerators zurück.

Bei Bodeneinheiten, die sich auf See oder Fallschirmjägern, die sich in der Luft befinden, wird das benutzte Transportmittel nicht auf die mit dieser Steuerfunktion eingestellte Transportgesamtpunktzahl angerechnet.

Einrichtung der Siegesbedingungen

Als Siegesbedingungen für ein Szenario in PAZIFIK ADMIRAL kann eine von drei Bedingungsarten oder auch eine Kombination dieser drei Arten festgelegt werden. Sie können festlegen, daß der Sieg aufgrund der verlorenen Punkte, der Anzahl der verlorenen Siegessechsecke oder anhand der übriggebliebenen Einheiten bestimmt wird. Wenn eine bestimmte Bedingung nicht wirksam werden soll, so richten Sie diese auf null oder einen anderen ungewöhnlichen Wert ein, so daß die Erfüllung der betreffenden Bedingung unreal wird.

Für eine Niederlage erforderliche Punkte

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Zahlenfeld, um es zu aktivieren. Wenn der Wert der verlorenen Siegessechsecke plus 10% der Prestigepunktkosten der verlorenen Einheiten diese Zahl übersteigt, ist das Szenario beendet. Die Gesamtpunkte der Spieler werden verglichen, und das resultierende Verhältnis ergibt, ob eine Seite einen überlegenen oder knappen Sieg errungen bzw. eine Niederlage erlitten hat. Dies sollte ein hoher Wert sein, denn viele Einheiten kosten Hunderte von Punkten, insbesondere Flugzeuge und Schiffseinheiten. Aufgrund eines niedrigen Wertes könnte das Szenario vorzeitig enden.

Restliche Siegessechsecke

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Zahlenfeld, um es zu aktivieren. Auf der Grundlage dieser Einrichtung endet das Szenario, wenn die Anzahl an Siegessechsecken, die die Seite besitzt, die gerade am Zug ist, unter den im Zahlenfeld eingegebenen Wert fällt. Wenn dieser Wert „0“ ist, haben Siegessechsecke keine Bedeutung, und der Hauptweg zum Sieg besteht darin, die Einheiten Ihres Gegners zu vernichten. Ist dieser Wert „1“ oder größer, konzentriert sich das Szenario auf die Einnahme wichtiger Gebiete.

Restliche Einheiten

Mit dem in diesem Feld eingegebenen Wert wird die Mindestzahl an Einheiten eingerichtet, die noch aktiv sein müssen, um das Szenario nicht zu verlieren. Wenn eine Seite mehr Einheiten verliert, endet das Szenario mit der Niederlage dieser Seite.

Einrichtung des KI-Topfs

Die KI-Topf-Funktion stellt ein System dar, mit dem der Computerspieler für erfolgreiches Spiel belohnt wird. Gleichzeitig sichert sie eine kontinuierliche Bereitstellung von Prestigepunkten. Es gibt zwei Arten von Prestigepunktbelohnungen – KI-Belohnungen und Szenariobelohnungen. Für jede der 30 Runden eines beliebigen Szenarios gibt es zwei Zahlenfeldspalten. Der durch diese zwei Einrichtungen zustande kommende Wert wird in jeder Runde addiert, wobei 0 den Mindestwert darstellt. Mit der rechteckigen Taste unten im Fenster werden die Felder in der KI-Belohnungsspalte auf 100 und die in der Szenariobelohnungsspalte auf 50 eingestellt.

Dabei dienen die Felder in der rechten Spalte zur Einrichtung eines KI-Belohnungsprestiges. Die Belohnung des Computerspielers mit Prestigepunkten basiert auf dem Wert in diesem Feld, multipliziert mit dem Prozentsatz der besessenen Startsiegessechsecke. Wenn die Zahl in diesem Feld 100 ist und der Computerspieler eines von zehn Startsiegesrechtecken am Ende Ihrer Runde besitzt, erhält er am Anfang seiner nächsten Runde eine Belohnung von 10 Prestigepunkten. Diese Einrichtung dient dazu, einen in der *Defensive* befindlichen Computerspieler für den Besitz von Siegeszielen zu belohnen.

Das Feld in der linken Spalte ist für die Szenariobelohnung. Dies ist ein feststehender Wert, den alle Spieler an einer bestimmten Stelle im Szenario erhalten. Dies stellt den periodischen Nachschub dar.

Wenn der Computerspieler am Beginn einer Runde, in der die KI-Belohnung ansteht, überschüssige Punkte hat, gehen diese Prestigepunkte verloren. Dies ist aber eigentlich kein Nachteil, denn ein Computerspieler verbraucht Prestigepunkte so schnell wie möglich.

Verwendung des KI-Topfs

Angenommen, ein Szenario ist 12 Runden lang, es gibt 11 Siegessechsecke auf der Karte, von denen die alliierte Seite eines besetzt hat, während der verteidigende Spieler der Achsenseite die anderen 10 in seinem Besitz hat. Der Spieler der alliierten Seite zieht zuerst. Für den KI-Topf gelten folgende Einrichtungen:

ACHSE	KI-BELOHNUNG	SZENARIOBELOHNUNG	ALLIIERTE	KI-BELOHNUNG	SZENARIOBELOHNUNG
Runde 2	200	25	Runde 3	100	50
Runde 5	200	50	Runde 5	100	50
Runde 8	200	100	Runde 7	100	50
Runde 11	200	150	Runde 9	100	50x

Diese Einstellungen führen zu verschiedenen Ergebnissen, je nachdem, welche Seite das Computerprogramm spielt. Die folgenden Beispiele zeigen die Belohnungen, die der Computerspieler abhängig davon bekommen kann, welche Seite der menschliche Spieler gewählt hat. Im ersten Beispiel übernimmt der menschliche Spieler die alliierte Seite gegen das Computerprogramm.

Menschlicher Spieler – Alliierte – gegen Computer – Achsenmächte

In der ersten Runde nimmt der Spieler der alliierten Seite ein Zielsechseck ein. Am Anfang der Achsenrunde 2 gehen zunächst eventuell übrige Prestigepunkte verloren, dann erhält der Computer 25 Prestigepunkte plus 90% von 200, was insgesamt 180 ergibt. In der alliierten Runde 3 erhält der menschliche Spieler 50 Prestigepunkte.

Bis zum Ende der Runde 4 nehmen die Alliierten zwei weitere Zielsechsecke ein. In Runde 5 verlieren die Achsenmächte zunächst eventuell übrige Prestigepunkte, gewinnen dann aber 50 plus 70% von 200, was insgesamt 190 ergibt.

Bis zum Ende der Runde 7 nehmen die Alliierten drei weitere Zielsechsecke ein. In Runde 8 verlieren die Achsenmächte zunächst wieder eventuell übrige Prestigepunkte, gewinnen dann aber 100 plus 40% von 200, und dies ergibt insgesamt 180.

In Runde 10 wird der Widerstand der Achsenmächte stärker (oder sie haben einfach Glück), und so können sie ein Zielseckseck zurückerobern. In Runde 11 verlieren die Achsenmächte zunächst eventuell übrige Prestigepunkte, gewinnen dann aber 150 plus 50% von 200, was insgesamt 250 ergibt.

Menschlicher Spieler – Achsenmächte – gegen Computer – Alliierte
In den Runden 1 und 2 nimmt der Computer zwei Zielsechsecke ein. Am Anfang der alliierten Runde 3 gehen zunächst eventuell übrige Prestigepunkte verloren, aber dann gewinnen die Alliierten 50 plus 100% von 100, was insgesamt 150 ergibt. Es gibt keine Bonuspunkte, wenn man mehr als seine Startsechsecke hat.

In den Runden 3 und 4 nehmen die Alliierten zwei weitere Zielsechsecke ein. In Runde 5 verlieren die Achsenmächte zunächst wieder eventuell übrige Prestigepunkte, gewinnen dann aber 50 plus 100% von 100, was insgesamt 150 bedeutet.

Bis zum Ende der Runde 6 nehmen die Alliierten drei weitere Zielsechsecke ein. In Runde 7 verlieren die Achsenmächte wieder eventuell übrige Prestigepunkte, gewinnen dann aber 50 plus 100% von 100 mit einem Gesamtergebnis von 150.

In den Runden 7 und 8 nehmen die Alliierten nur ein Zielsechseck ein. In Runde 9 verlieren die Achsenmächte eventuell übrige Prestigepunkte, gewinnen dann aber 50 plus 100% von 100, was insgesamt 150 ergibt.

Dies ist, wie Sie sehen, ein sehr leistungsstarkes Mittel, um Szenarien auszugleichen, wenn sich der KI-Spieler in der Defensive befindet. Im ersten Beispiel wird eine Situation simuliert, in der das Oberkommando den Nachschub für ein Gebiet erhöht hat, um die Widerstandsfähigkeit gegen einen Angriff zu stärken. Bei kleineren Szenariobelohnungen, wie etwa bei den Alliierten im zweiten Beispiel, oder bei nach und nach kleiner statt größer werdenden Belohnungen, würde sich die Anzahl der dem KI-Spieler gewährten Prestigepunkte drastisch verringern.

Auswahl der Gegner

Für den Kampf auf jeder Seite können Truppen von bis zu fünf Ländern gewählt werden. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, wird ein Fenster mit den Flaggen aller in PAZIFIK ADMIRAL vertretenen Länder geöffnet. Für die Achsenseite ist Japan und für die alliierte Seite sind die USA als Land vorgegeben.

Wenn Sie auf die runde Taste für diese Einstellung klicken, wird ein Fenster eingeblendet, in dem Flaggen angezeigt werden, die alle in PAZIFIK ADMIRAL anzutreffenden Länder repräsentieren. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Flagge klicken, wird das betreffende Land als Teilnehmer in Ihrem Szenario ausgewählt – zu erkennen an einem blauen Rechteck um die Flagge herum. Wenn alle Länder gewählt wurden, schließen Sie das Fenster mit der Taste „Fertig“, und die ausgewählten Flaggen werden angezeigt, wobei eine über allen anderen plaziert ist. Diese stellt das „primäre“ Land dar, d. h. alle Städte, die dieses Land auf der Karte „besitzt“, zeigen die Flagge des primären Landes. Mit den Steuerfunktionen „Landesseckseck“ und „Siegessechseck“, die im Abschnitt „Steuerfunktionen des Aufstellungsbildschirms für den Schlachtgenerator“ ab Seite 46 beschrieben sind, können diese geändert werden.

Wenn das Fenster geschlossen wird, erscheinen alle Flaggen einer bestimmten Seite in der Anzeige. Die Positionen von primären und sekundären Nationen lassen sich ändern, indem Sie mit der linken Maustaste auf eine der unteren Flaggen klicken, wodurch diese in die primäre Position gelangt.

Allgemeine Optionen

Diese Optionen beeinflussen nicht die eine oder die andere Seite, sondern das erstellte Szenario insgesamt.

Datum

Die Datumspalette möglicher Szenarien erstreckt sich vom 1. Januar 1937 bis zum 31. Dezember 1946. PAZIFIK ADMIRAL prüft jeweils das Datum, wenn das Wetter angepaßt wird – Sie werden also im Juni kaum Schnee vorfinden! Das Datum hat auch Einfluß auf die Verfügbarkeit spezieller Fähigkeiten und Technologien für bestimmte Einheiten, denn diese stellen Fortschritte in der Technologie oder in der Ausbildung dar, die in den späteren Kriegsjahren gemacht wurden.

Wetter

Dieser Schalter besitzt drei Einstellungen, die bestimmen, welches Wetter bei Szenariobeginn herrscht. Weitere Informationen über das Wetter finden Sie im Abschnitt „Wettereinflüsse auf den Nachschub“ ab Seite 86.

Anfangsbodenbedingungen

Dieser Schalter besitzt drei Einstellungen für die Auswahl der Bodenbedingungen – Normal, Schlammig und Schneebedeckt. Je nach den Wetterbedingungen während des restlichen Szenarios können sich die Bodenbedingungen im Verlauf des Szenarios verbessern oder verschlechtern.

Szenario-Rundenvariable

Mit Hilfe dieses Schalters und des damit verbundenen Zahlenfelds läßt sich jedes von Ihnen erstellte Szenario auf bis zu 30 Runden einstellen, und diese Runden können wiederum auf jede gewünschte Dauer – von Stunden bis zu Tagen – eingerichtet werden.

Szenariolänge in Runden

Diese Einstellung kann auf 1 bis 30 Runden eingerichtet werden.

Runden pro Tag

Mit dieser Einstellung variieren Sie die Rundenzahl pro Tag, wenn eine Runde weniger als einen vollen Tag dauern soll. Sie müssen diese Einrichtungsmöglichkeit benutzen, wenn manche Runden bei Nacht stattfinden sollen. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Tages-/Nachtrunden bearbeiten“ ab Seite 43.

Tage pro Runde

Mit dieser Steuerfunktion kann eine Runde mehr als einen Tag dauern, wenn sich Szenarien über längere Zeiträume erstrecken sollen.

Spielerfolge

Sie können hier zwischen Allierten und Achsenmächten umschalten, um festzulegen, welcher Spieler zuerst zieht.

Auswahl der geograph. Breite

Mit diesem Schalter wird eine von acht Breitengradgruppen ausgewählt. Diese Gruppen ergeben eine bestimmte Wahrscheinlichkeit der während eines Szenarios auftretenden Wetterart. So ist es z. B. nur bei extremen Breitegraden wahrscheinlich, daß es jemals schneit, und in Wüstenbreiten ist Regen viel weniger wahrscheinlich als in Tropenregionen.

Tages-/Nachtrunden bearbeiten

Mit dieser Option können Sie eine beliebige Spielerrunde als „Nachtrunde“ festlegen. Dies eignet sich offensichtlich in Szenarien am besten, in denen eine Runde kürzer als ein Tag ist. Durch Klicken in das Feld für die einzelnen Spielerrunden wird zwischen Nacht und Tag umgeschaltet. In Nachtrunden werden die im Abschnitt „Nachtrunden“ ab Seite 70 beschriebenen Kampfeffekte wirksam.

Laden eines Szenarios

Mit dieser Taste wird ein Fenster geöffnet, in dem sich ein Szenario laden läßt, das dann mit Hilfe des Schlachtgenerators bearbeitet wird.

Karte laden

Mit dieser Taste läßt sich ein Fenster öffnen, in dem eine Karte geladen werden kann, die dann bei der Erstellung eines Schlachtgenerator-Szenarios verwendet werden soll. Sie können mehr als 30 Karten benutzen, darunter zusätzlich zu den Karten von PAZIFIK ADMIRAL auch die seiner Vorgänger.

Bearbeitung des Szenariotitels

Mit dieser Taste wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie den Namen des Szenarios bearbeiten können, der dann auf dem Bildschirm „Szenario laden“ erscheint.

Bearbeitung des Szenariotextes

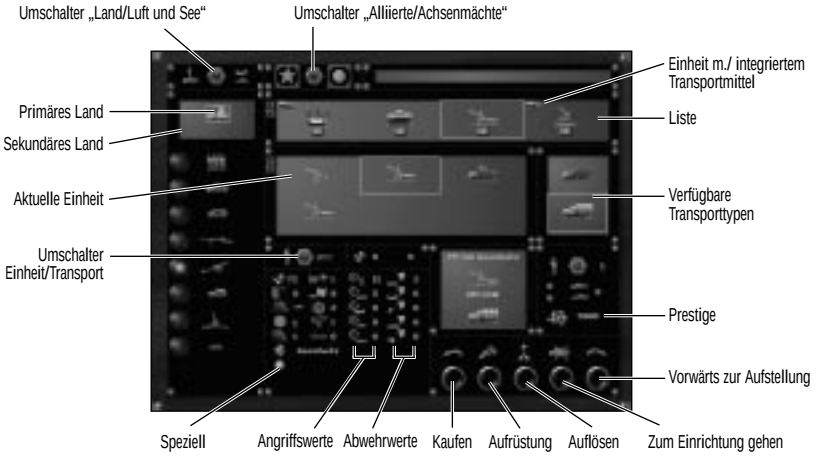
Mit dieser Taste wird ein Fenster geöffnet, in dem ein Einweisungstext für den nächsten Benutzer dieses Szenarios eingegeben werden kann.

Blickrichtung der Achseneinheiten umschalten

Damit wechseln Sie die Blickrichtung der Achseneinheiten, so daß sie in die Richtung zeigen, in der sie vorstoßen bzw. verteidigen. Alliierte Einheiten zeigen immer in die entgegengesetzte Richtung zu den Achseneinheiten.

Die Tasten „Nächste“ und „Vorherige“

Mit der Taste „Nächste“ gelangen Sie zum Kaufbildschirm des Schlachtgenerators, während Sie mit der Taste „Vorherige“ zum Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL zurückkehren.



Steuerfunktionen des Kaufbildschirms für den Schlachtgenerator

Der Kaufbildschirm des Schlachtgenerators funktioniert mit einigen Ausnahmen ähnlich wie der normale Kaufbildschirm von PAZIFIK ADMIRAL. Außer dem Datum gibt es keine Beschränkungen für das, was Sie kaufen können! Mit anderen Worten, beim Aufbau eines Szenarios gewählte Einheiten sind nicht mit Prestigepunktkosten verbunden. Nur das Datum des Szenarios verhindert, daß Sie Einheiten kaufen, die zu jenem Zeitpunkt noch gar nicht verfügbar waren. Wenn Sie das Datum allerdings auf einen entsprechend späten Zeitpunkt festlegen, dann gibt es keinerlei Beschränkungen.

Ein weiterer Unterschied besteht darin, daß der Schalter nicht funktioniert, mit dem Sie Einheiten als Stamm- oder Hilfseinheiten kaufen können. Zwischen Stamm- und Hilfseinheiten gibt es im wesentlichen keinen Unterschied, da über das Ende einer bestimmten Schlacht hinaus, die Sie erstellen, keine Einheiten mitgenommen werden. Sobald das Szenario beginnt, wird die Anzahl der verfügbaren Einheiten durch den Wert bestimmt, der im Feld „Verstärkungstruppen“ auf dem Einrichtungsbildschirm des Schlachtgenerators eingestellt wurde.

Sie können auch Truppen für beliebige sekundäre Länder wählen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Flagge klicken, falls die Flagge im Länderflaggenfeld in der oberen rechten Ecke angezeigt wird. Wenn die Truppen, die eingesetzt werden sollen, aus Kräften mehrerer Länder bestehen, können Sie mit der linken Maustaste auf eine bestimmte Einheit im Listenfeld klicken, um das Land dieser Einheit als aktives Land einzuschalten.

Mit dem Schalter „Land/Luft und See“ können Sie die Anzeige in der linken Spalte der Klassen-Tasten zwischen Landeinheiten bzw. Luft- und Marineeinheiten umstellen.

Mit dem Schalter „Achsenmächte und Alliierte“ können Sie zwischen die Auswahl von Truppen der einen oder der anderen Seite wechseln.

Mit den Tasten „Klasse“ können Sie im Auswahlfeld einen Einheitentyp oder mehrere Einheitentypen anzeigen lassen. Die zur Zeit gewählte Einheit ist von einem hellblauen Rechteck umgeben, und darunter sind die statistischen Angaben für diesen Einheitentyp sichtbar. Sobald eine Einheit mit der Taste „Kaufen“ ausgewählt wurde, wird sie im Listenfeld über dem Auswahlfeld angezeigt. Mit den Pfeilen oben links im Auswahl- und im Listenfeld können Sie weitere Einheiten abrollen, falls diese zur Ansicht verfügbar sind.

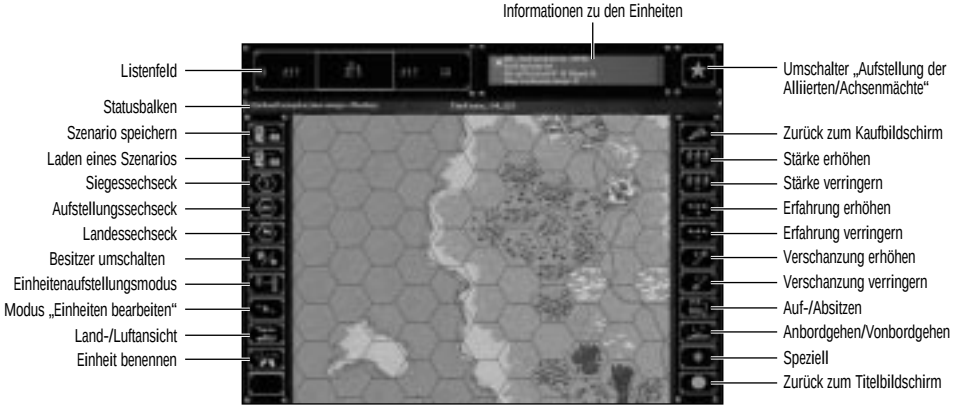
Rechts neben dem Feld mit statistischen Daten befinden sich drei kleinere Felder. Wenn eine ausgewählte Einheit ein integriertes Transportmittel wie etwa einen LKW oder ein Halbkettenfahrzeug haben kann, so erscheint dieses im ersten dieser Felder. Der Einheitentyp selbst erscheint im zweiten Feld. Wenn für eine Einheit ein integriertes Transportmittel gekauft wird, so erschient dieses im unteren Feld, wenn die betreffende Einheit im Listenfeld ausgewählt wird.

Ganz rechts befinden sich die Tasten der Bildschirme „Einkaufen“, „Auflösen“, „Nächste“ und „Vorherige“. Darüber befinden sich die Anzeigen der derzeitigen Prestigegesamtpunkte, der Anfangsprestigegesamtpunkte sowie der Stamm- und der Hilfseinheiten

Dieser Bildschirm funktioniert ähnlich wie der normale Kaufbildschirm. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Prestigepunkte und Kauf von Einheiten“ auf Seite 87.

Die Tasten „Nächste“ und „Vorherige“

Mit der Taste „Nächste“ gelangen Sie zum Bearbeitungsbildschirm des Schlachtgenerators und mit der Taste „Vorherige“ zum Einrichtungsbildschirm des Schlachtgenerators.



Steuerfunktionen des Aufstellungsbildschirms für den Schlachtgenerator

Sobald die Truppen für beide Seiten ausgewählt sind, folgt der letzte Schritt – Planung der Truppenplazierung und Festlegung der Siegesbedingungen für das Szenario. Auf dem Bearbeitungsbildschirm wird die Karte angezeigt, die mit der auf Seite 43 beschriebenen Option „Laden der Karte“ ausgewählt wurde. Längs der rechten Kartenseite befinden sich Modussteuerfunktionen, mit deren Hilfe Sie verschiedene Änderungen an der Karte vornehmen können, sowie die Steuerfunktionen der Einheiten, mit denen Sie eine beliebige Einheit, alle Einheiten oder gar keine Einheit bearbeiten können. Längs des oberen Randes des Kartenbildschirms befinden sich zwei Felder und eine große Taste ganz rechts in der oberen Ecke, mit denen die jeweils bearbeitete Seite gewechselt werden kann.

Listenfeld

Das Feld in der oberen linken Ecke enthält alle Einheiten, die für die aktive Seite – Alliierte oder Achsenmächte – gekauft wurden, wobei die nächste Einheit, die plaziert werden soll, von einem Anzeigequadrat umgeben ist.

Einheiteninformationsfeld

Rechts vom Einheitenfeld befindet sich ein Feld mit wichtigen Informationen über die derzeit ausgewählte Einheit. Die obere Zeile enthält die Einheitenstärke. Diese beginnt normalerweise bei „10“, kann aber auf diesem Bildschirm nach oben oder unten abgeändert werden. Daneben finden Sie die Prestigepunktkosten der betreffenden Einheit. Die zweite Zeile zeigt die derzeitige Verschanzungsstufe der Einheit. Diese beginnt bei „0“, kann aber je nach der Aufstellung der Einheit höher sein. Die Verschanzung läßt sich jedoch auch mit einer anderen Steuerfunktion auf diesem Bildschirm erhöhen bzw. verringern.. In der dritten Zeile ist der derzeitige „Name“ der Einheit aufgelistet. Dieser kann entweder jetzt oder bei Spielbeginn geändert werden. In der unteren Zeile finden Sie die Erfahrungsstufe der Einheit, die ebenfalls auf diesem Bildschirm geändert werden kann.

Taste „Alliierte/Achsenmächte“

Mit der Taste in der oberen rechten Ecke können Sie zu der Seite wechseln, die bearbeitet werden soll – Allierte oder Achsenmächte. Um von einer Seite zur anderen umzuschalten, brauchen Sie lediglich mit der linken Maustaste auf diese Taste zu klicken.

Statusbalken

Gleich unter dem Listenfeld und dem Einheiteninformationsfeld befindet sich ein Balken, der über der linken Tastenreihe des Bildschirms den derzeitigen Modus anzeigt. Als Unterschrift sehen Sie bei diesen Modi „Aufgestellte Einheit anzeigen“, „Siegessechseck“, „Aufstellungssechseck“ „Landessechseck“, „Kontrolle wechseln“ und „Einheit bearbeiten“. Die einzelnen Modi sind jeweils in einem der folgenden Abschnitte beschrieben. Informationen über das Sechseck, auf dem sich der Mauszeiger befindet (x- und y-Koordinate, Geländeart sowie Kontrolle), werden in der Balkenmitte angezeigt.

Szenario laden und Szenario speichern

Mit den ersten zwei Tasten oben links wird das Fenster „Laden/Speichern“ geöffnet, in dem das Szenario benannt und gespeichert werden kann.

Plazierung von Siegessechsecken und Wert

Mit der Steuerfunktion „Siegessechseck“ wird die Fähigkeit aktivert, ein beliebiges Sechseck auf der Karte als Siegeszielsechseck festzulegen und ihm hinsichtlich der Siegesbedingungen einen Wert zuzuordnen. Hinweis: Die Plazierung und Bewertung von Siegessecksecken bildet einen wichtigen Bestandteil des Szenarioprozesses – lesen Sie daher die folgende Erläuterung besonders aufmerksam durch.

Um ein Sechseck in ein Siegesziel für die aktive Seite zu verwandeln, klicken Sie mit der linken Maustaste zunächst auf diese Taste und dann auf das Sechseck Ihrer Wahl. Daraufhin erscheint im Sechseck ein Siegeszielmarker für die aktive Seite – ein großer goldener Stern für die Alliierten bzw. ein roter Punkt als „aufgehende Sonne“ für die Achsenmächte.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Siegessechseck klicken, wird ein Fenster geöffnet, in dem sich der Wert des Siegessechsecks im Bereich von 1 bis 9 einrichten läßt. Der einem Siegessechseck zugeordnete Wert wird dem Spieler, der es einnimmt, in Prestigepunkten gegeben und zu seinen Siegespunkten hinzugefügt. Wenn das Programm prüft, ob ein Szenario beendet ist, vergleicht es die Anzahl der Siegespunkte mit dem Wert, der auf dem Einrichtungsbildschirm des Schlachtgenerators unter „Erforderliche Verlustpunkte“ eingegeben wurde. Wenn Sie in diesem Modus mit der rechten Maustaste auf ein Siegessechseck klicken, wird dieses entfernt.

Wechsel der Kontrolle durch ein Land

Die Steuerfunktion des Landesechseckmodus ist in erster Linie für Szenarien vorgesehen, in denen auf einer Seite mehr als ein Land vertreten ist, und mit ihrer Hilfe kann die Kontrolle über eine oder mehrere Städte einem sekundären Land zugewiesen werden. Dies ist in großen Szenarien mit mehreren Ländern ein wichtiger Schritt, da die sekundären Länder in Städten, die sie nicht kontrollieren, keine Ersatztruppen erhalten bzw. keine neuen Einheiten aufstellen können.

Der Wechsel der Kontrolle über eine Stadt ist eine einfache Angelegenheit – Sie klicken mit der linken Maustaste zunächst auf das Landessechseck und dann auf das Sechseck, bei dem der Wechsel vorgenommen werden soll. Wenn es zwei oder mehr sekundäre Länder gibt, können Sie durch mehrfaches Linksklicken auf das Sechseck die einzelnen Länder durchgehen, bis das primäre Land wieder die Kontrolle besitzt.

Wechsel der Kontrolle durch eine Seite

Da Sie vorhandene Karten von den bereitgestellten Szenarien benutzen, ist die Kontrolle über Städte zunächst einmal festgelegt. Mit der Steuerfunktion „Kontrolle wechseln“ können Sie aber eine beliebige Stadt oder alle Städte auf der Karte der Kontrolle durch die andere Seite zuweisen. Wählen Sie die Steuerfunktion „Kontrolle wechseln“, und klicken Sie auf ein beliebiges Sechseck auf der Karte, um es nicht mehr durch das primäre Achsenland kontrollieren zu lassen, sondern durch das primäre alliierte Land. Benutzen Sie das oben beschriebene Landessechseck, um die Kontrolle zwischen verschiedenen Ländern auf einer Seite zu wechseln.

Einheitenaufstellungsmodus

Dies ist der Standardmodus auf dem Aufstellungsbildschirm des Schlachtgenerators – die Seite, die die Aufstellung zuerst vornimmt, ist immer diejenige, welche auf dem Einrichtungsbildschirm des Schlachtgenerators aktiv war. In diesem Modus werden Einheiten plaziert, indem Sie mit der linken Maustaste auf ein Sechseck klicken. Durch Klicken mit der rechten Maustaste werden Einheiten ausgewählt. Sie können an einer beliebigen Stelle plaziert werden, auch in feindlichen Siegessechsecken. Wenn Bodeneinheiten auf See plaziert werden, erscheinen sie im jeweils geeigneten Transportmittel. Wenn die letzte Einheit aus der Liste einer Seite plaziert wurde, erscheint im Statusbalken die Modusunterschrift „Einheiten bearbeiten“, und die derzeit ausgewählte Einheit ist von einem roten Seckseckrand umgeben.

Flugzeugabwehrgeschütze erzielen bei einem Angriff auf amerikanische Flugzeugträger einen Volltreffer.

Wenn Sie alle Einheiten einer Seite plaziert haben, müssen Sie nach dem Seitenwechsel mit der in der oberen rechten Ecke befindlichen Schaltertaste „Alliierte/Achsenmächte“ mit der linken Maustaste auf die Taste „Einheiten aufstellen“ klicken, um zum Einheitenaufstellungsmodus zu wechseln und dann die Einheiten der anderen Seite aufzustellen.

Modus „Einheiten bearbeiten“

Mit dieser Taste wird der Bearbeitungsmodus aktiviert, in dem Sie vor Beginn eines Szenarios die Stärke, die Erfahrung und die Verschanzungsstufe von Einheiten ändern können. Wenn die Einheiten über integrierte Transportmittel verfügen, können sie das Szenario auf ihren Fahrzeugen beginnen. Diese Funktionen werden mit den Tasten auf der linken Bildschirmseite ausgeführt.

Luft- bzw. Bodeneinheit anzeigen

Mit der Taste „Luft- bzw. Bodeneinheit anzeigen“ können Sie bei Einheiten jedes Typs im gleichen Sechseck zwischen der größeren Anzeige der Luft- bzw. der Bodeneinheit umschalten. Wenn sich zwei Einheiten im gleichen Sechseck befinden, wird dadurch bewirkt, welche Einheit durch Klicken ausgewählt wird.

Umbenennung von Einheiten

Um den Überblick über alle in PAZIFIK ADMIRAL verfügbaren Einheiten zu behalten, versehen Sie am besten jede Einheit mit einem individuellen Namen. Am einfachsten läßt sich diese Option aus dem Bearbeitungsmodus heraus anwenden – Sie wählen einfach eine Einheit, und dann klicken Sie auf die Taste „Einheit benennen“. Daraufhin wird ein Fenster geöffnet, in dem der derzeitige Name der jeweiligen Einheit angezeigt ist. Betätigen Sie ganz einfach die Rücktaste, und geben Sie dann den neuen Namen ein. Mit der Eingabetaste schließen Sie dann das Dialogfeld.

Rückkehr zum Kaufbildschirm

Mit der rechten oberen Taste gelangen Sie zum Kaufbildschirm zurück.

Erhöhung bzw. Verringerung der Erfahrung einer Einheit

Jedesmal, wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Tasten mit der Unterschrift +EXP und -EXP klicken, erhöht bzw. verringert sich die Erfahrung der ausgewählten Einheit um eine Stufe. Wenn die Stärke einer Einheit erhöht werden soll, muß zunächst ihre Erfahrungsstufe erhöht werden. Die Erfahrungsstufen reichen von „0“ bis höchstens „+5“.

Erhöhung bzw. Verringerung der Stärke einer Einheit

Jedesmal, wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Tasten mit der Unterschrift +STR und -STR klicken, erhöht bzw. verringert sich die Stärke der ausgewählten Einheit um eine Stufe. Hiermit können Sie für spezifische Szenarien stärkere oder schwächere Einheiten erstellen. Die Stärkestufen reichen von „1“ bis höchstens „15“. Beachten Sie dabei, daß eine Einheit mit einer Stärke über 10 ihre Erfahrungsstufe nicht übersteigen kann.

Eine Ausnahme bilden Großkampfschiffe – ihre Stärke kann niemals ihren Startwert übersteigen.

Erhöhung bzw. Verringerung der Verschanzung einer Einheit

Mit diesen Tasten können Sie die Verschanzungsstufe der ausgewählten Einheit maximal entsprechend dem Gelände, in dem sich die Einheit derzeit befindet, erhöhen bzw. verringern. Diese Werte variieren je nach Gelände und Einheit. Probieren Sie es ruhig erst einmal aus.

Aufstellung aufgesessener Einheiten

Mit dieser Steuerfunktion können Sie eine aufgestellte Einheit auf ihr integriertes Transportmittel aufsitzen lassen (bei Schiffen und Flugzeugen – an Bord gehen lassen).

Aufsitzen bzw. Absitzen (Anbordgehen/Vonbordgehen) durch eine Einheit

Einheiten wie etwa Fallschirmjäger beginnen das Szenario in der Luft, es sei denn, Sie ändern mit dieser Steuerfunktion ihren Aufstellungsstatus und plazieren sie am Boden. Sobald eine Einheit plaziert wurde, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Anbordgehen/Vonbordgehen“, um sie statt in der Luft am Boden aufzustellen und umgekehrt.

Hinweis: Für Bodeneinheiten, die auf See plaziert sind, ist diese Steuerfunktion nicht erforderlich. Diese werden automatisch auf ihren Transportmitteln aufgestellt.

Aufbau eines Szenarios

Der Aufbau eines Szenarios kann recht einfach oder auch so komplex sein, daß zur Erläuterung ein eigenes Handbuch notwendig wäre. Im vorigen Abschnitt wurde die Wirkungsweise der meisten Steuerfunktionen und Optionen eingehend erläutert, die der Schlachtgenerator bietet. In diesem Abschnitt ist beschrieben, wie Sie ein einfaches Szenario erstellen. Dazu werden alle erforderlichen Schritte aufgelistet, und zusätzlich finden Sie mögliche Optionen, mit denen sich ein Szenario noch interessanter gestalten läßt.

Wenn der Einrichtungsbildschirm des Schlachtgenerators erscheint, finden Sie in den meisten Feldern Vorgabewerte. Die Auswahl einer Karte bildet den einen, absolut notwendigen Schritt, der auf diesem Bildschirm erfolgen muß. Die mittlere der fünf Tasten rechts unter der Weltkarte ist die Taste „Karte laden“. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, wird das Verzeichnis geöffnet, in dem die Kartendateien (mit der Erweiterung .MAP) enthalten sind. Doppelklicken Sie auf eine Datei, um sie auszuwählen. Daraufhin wird das Menüfenster geschlossen. Die Steuerfunktionen „Szenariotitel bearbeiten“ und „Szenariobeschreibung bearbeiten“ sind zwar nicht erforderlich, aber mit ihnen können Sie sich ein Szenario wirklich zu eigen machen, und sie sind auch hilfreich, um Szenarien, die mit dem Spiel geliefert wurden, von den selbsterstellten zu unterscheiden.

Die vorgegebenen Einstellungen der Siegesbedingungen sind für ein einfaches Szenario ausreichend, in dem das Ziel darin besteht, alle Einheiten Ihres Gegners auszuschalten. Wenn Sie den Wert der „lebensnotwendigen Siegessechsecke“ auf größer als „0“ einrichten, werden die Siegessechsecke ebenfalls wichtig.

Es ist nicht erforderlich, die Einrichtungen der Steuerfunktion „KI-Topf“ zu ändern, allerdings läßt sich so ein viel interessanteres Szenario erstellen, insbesondere wenn die Siegessechsecke eine wichtige Rolle spielen sollen. Ein Beispiel finden Sie im Abschnitt „Einrichtung des KI-Topfs“ ab Seite 39.

Wählen Sie auch weitere Länder für die alliierte Seite und die Achsenmächte, wenn Sie mehr als die Vorgabeauswahl USA gegen Japan spielen möchten. Hier können Sie zusätzliche Länder als sekundäre Gegner ins Spiel bringen.

Einrichtung der Spielerrunden

Wenn Sie auf die Taste „Zum Einkauf gehen“ (Nächste) drücken, wird der Kaufbildschirm des Schlachtgenerators geöffnet. Wählen Sie die Enheiten, die im Spiel eingesetzt werden sollen – für beide Seiten, bitte! Ehe Sie Lufteinheiten kaufen, müssen Sie sich vergewissern, daß es auf der ausgewählten Karte auch einen Flugplatz gibt, denn ansonsten überleben sie das Szenario womöglich nicht. Sobald Sie die Kräfte festgelegt haben, die auf beiden Seiten zum Einsatz kommen sollen, wechseln Sie mit der Taste „Zur Aufstellung gehen“ (Nächste) zum Aufstellungsbildschirm des Schlachtgenerators.

Der Aufstellungsbildschirm des Schlachtgenerators zeigt die Karte, die Sie vorher geladen haben. Die vorgegebene Einrichtung ist der Modus „Einheiten aufstellen“, wie Sie anhand des Statusbalkens über der linken Spalte der Taste ersehen können. Wir

verwenden wiederum das Beispiel mit dem „einfachen“ Szenario: Wählen Sie die Sechsecke, in denen die erste Seite Einheiten aufstellen soll, und klicken Sie mit der linken Maustaste, um die erste Einheit zu plazieren. Wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken, wird eine bereits plazierte Einheit ausgewählt. Stellen Sie alle Einheiten einer Seite auf, und klicken Sie dann in der oberen rechten Ecke auf die Taste „Alliierte/Achsenmächte“, um die Seiten zu wechseln. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Plazierungsmodus“, und stellen Sie alle Einheiten der anderen Seite auf. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Szenario speichern“, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie Ihre Arbeit speichern können.

Wenn dieses Szenario wirklich interessant sein soll, müssen Sie mit der Steuerfunktion „Siegessechsecke“ Siegessechsecke erstellen und diesen Werte zuordnen.

Speichern Sie dies wiederum mit der Taste „Szenario speichern“. Um dieses Szenario dann zu laden, verwenden Sie die Taste „Selbsterstelltes Szenario“ auf dem Szenarienauswahlbildschirm – Sie sind jetzt bereit, Ihr erstes „handgefertigtes“ Szenario zu spielen.

Es folgen einige Methoden, um mit Hilfe der Einrichtungssteuerfunktionen Ihr Szenario individuell zu gestalten:

- Mit dem Menü „KI-Topf einrichten“ können Sie einer Seite eine höhere Prestigepunktzahl zuordnen als der anderen.
- Richten Sie mehr als ein Siegesrechteck ein.
- Stellen Sie die Rundenlänge für das Szenario ein.
- Schließen Sie Nachtrunden mit ein.
- Experimentieren Sie mit hohen Breitengraden und schlechtem Wetter.
- Verwenden Sie auf beiden Seiten mehr als ein Land, damit Ihnen eine größere Vielfalt an Einheiten zur Verfügung steht.

INFORMATIONSBILDSCHIRM

Mit dieser Taste wird ein Fenster geöffnet, in dem Ihnen vier Optionen zur Verfügung stehen:

Anzeige des Einheitenglossarbildschirms

Auf diesem Bildschirm sind zwei Arten von Tasten sichtbar – die Klassen-Tasten in zwei Spalten längs der linken Bildschirmseite und die Landeszugehörigkeitstasten im obersten der drei Datenfelder auf der rechten Seite. An den Klassen-Tasten wird mit gelben Lämpchen angezeigt, welche Klasse gerade ausgewählt ist. Die Tasten links sind Bodeneinheiten: Infanterie, Panzer, Artillerie, Befestigungen usw. Die Tasten in der rechten Spalte sind Seeklassen einschließlich der Großkampfschiffe und der Flugzeugklassen.

Durch die Wahl einer Klasse und einer Landeszugehörigkeit lassen sich im mittleren Feld bis zu sechs verschiedene Typen einer bestimmten Klasse anzeigen. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol einer Einheit klicken, erscheinen im untersten Feld Angaben zu dieser Einheit. Wenn es von einer bestimmten Klasse mehr als sechs Typen gibt, lassen sich diese mittels der Pfeiltasten abrollen, so daß Sie alle Einheitentypen sehen können.

Anzeige der Einführungssequenz

Mit dieser Taste können Sie die Filmsequenz am Spielbeginn aufrufen.

Anzeige der Nachspannsequenz

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, erscheint die Filmsequenz mit dem Nachspann von SSI.

Öffnen des Tonsteuerungsfensters

Im Fenster zur Tonsteuerung finden Sie fünf Balken und fünf Tasten zum Umschalten zwischen „Ein“ und „Aus“.

Wenn eine solche Umschalttaste grün ist, sollte der Ton aktiv und hörbar sein, wenn sie rot ist, ist der Ton ausgeschaltet.

- Mit den Haupttasten für die Lautstärke lassen sich alle Soundeffekte einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Musiklautstärke läßt sich die Musik einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Bewegungssoundeffekte lassen sich alle Soundeffekte einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Soundeffekte beim Angriff und bei Explosionen lassen sich alle Soundeffekte während der Schlacht einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Umgebungssoundeffekte lassen sich alle Soundeffekte der Umgebung einstellen oder ganz ausschalten.

OPTIONEN FÜR MEHRERE SPIELER

PAZIFIK ADMIRAL unterstützt Spiele mit zwei Teilnehmern über Internet/Netzwerk/Modem. Sie können ein Spiel beginnen oder in ein Spiel gegen einen anderen Spieler einsteigen, indem Sie seine IP-Adresse verwenden. Ferner ist dies über ein mit IPX kompatibles Netzwerk möglich, oder indem Sie das Modem des anderen Spielers für ein direktes serielles Spiel anrufen.

Beim Spiel von PAZIFIK ADMIRAL mit mehreren Teilnehmern ist ein Spieler der Host, der das Spiel beginnt, und der andere Spieler wird dann zum Gast. Der Host wählt die Option „Host-Spiel“, und gibt im obigen Feld einen Namen für diese Sitzung ein. Dann wählt der Host „Internet TCP/IP-Verbindung“, „IPX-Verbindung“ oder „Modemverbindung“ und klickt auf die Taste „Fertig“. Je nach der Art des gewählten Anschlusses ist es möglich, daß zusätzlich die folgenden Informationen verlangt werden.

Internet TCP/IP-Anschluß

Der Host eines Spiels über „Internet TCP/IP“ muß warten, bis mit dem Gast eine Verbindung hergestellt ist. Der Gast wird zur Eingabe der IP-Adresse des Hosts aufgefordert. Dann wird von PAZIFIK ADMIRAL unter dieser Adresse nach dem Host gesucht.

IPX-Anschluß

Wenn der Host oder der Gast eines IPX-Spiels auf die Taste „Fertig“ klickt, wartet das Spielprogramm, bis eine Verbindung mit dem Gast hergestellt ist.

Modemverbindung

In Spielen mit direkter Modemverbindung ist der Gast die aktive Partei. Nach der Wahl von „Modemverbindung“ und „Gast-Spiel“ öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die Telefonnummer des anderen Spielers eingeben können. Wenn Sie nun die

Eingabetaste drücken oder auf die Taste „Verbinden“ klicken, wird die Nummer gewählt und auf eine Antwort gewartet.

Beim Host des Modemspiels erscheint ein Fenster, in dem er aufgefordert wird, den Anruf des Gastes zu beantworten.

Verbindungs- und Einrichtungsbildschirm

Wenn der Gast eine Verbindung mit dem Host hergestellt hat, öffnet sich der Bildschirm „Verbindung mehrerer Spieler“. Dies ist eine Art „Eingangshalle“, in der sich die Spieler unterhalten und das gewünschte Spielszenario auswählen können. Hier finden Sie den Einrichtungsbildschirm für mehrere Spieler, auf dem Sie vor Spielbeginn die Erfahrung und die Prestigepunkte einrichten können. Wenn Sie diese Schritte durchgeführt haben, beginnt das Spiel normal.

LADEN DES SPEICHERBILDSCHIRMS

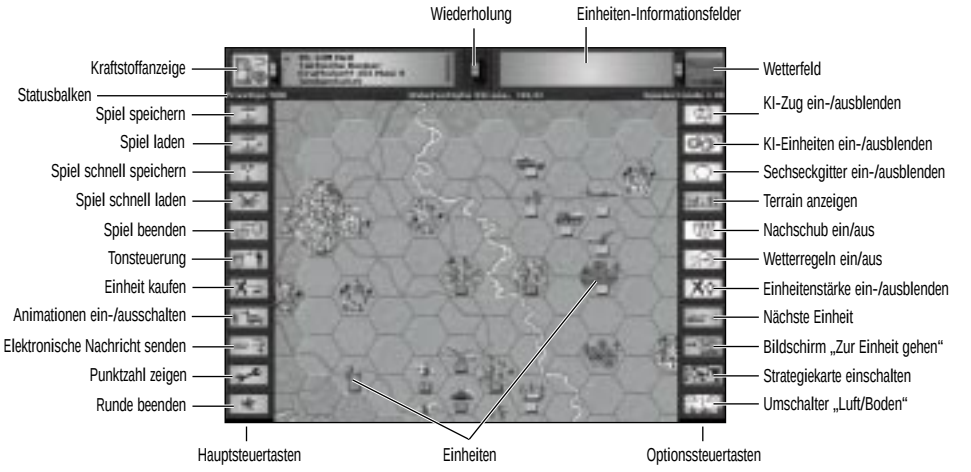
Im Fenster „Laden/Speichern“ ist die Liste der gespeicherten Spiele, die sich im Verzeichnis „Speichern“ befinden, angezeigt. Es gibt hier auch ein Feld zur Eingabe eines neuen Dateinamens. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Vorherige“ klicken, erscheint wieder der Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL, und wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Laden/Speichern“ klicken, wird das gewählte Szenario geladen.

BEENDEN

Hiermit wird dieses Spiel abgebrochen, und Sie kehren zum Betriebssystem zurück.

STEUERFUNKTIONEN DER KARTE, FENSTER UND TASTEN

In diesem Abschnitt finden Sie Schritte, um sich schnell und einfach mit den grundlegenden Steuerfunktionen, Fenstern und Tasten von PAZIFIK ADMIRAL vertraut zu machen. Die Spielkarte weist leichte Unterschiede auf, je nachdem, ob Sie auf der Seite der Alliierten oder der Achsenmächte spielen. Auf dem Kartenbildschirm der Alliierten sehen Sie ein Muster aus genietetem Metall, mit verputzten Tasten für die Haupt-, die Options- und die Einheitensteuertasten. Der Kartenbildschirm der Achsenmächte hingegen besteht aus Holz und Messing, und die Tasten sind auf- oder abgeblendete Shoji-Papierfelder. Auf beiden Kartenbildschirmen ist der Beschreibungstext für nicht verfügbare Optionen rot und der für verfügbare weiß.



Kartenbildschirm

Der Kartenbildschirm umfaßt ein vierzehn Sechsecke breites und acht Sechsecke hohes Gebiet, auf dem alle Schlachten ausgefochten und Bewegungen durchgeführt werden. Die Karte läßt sich abrollen, indem Sie den Zeiger auf den Rand der Karte bewegen, der die gewünschte Abrollrichtung darstellt. Oben befinden sich vier Informationsfelder, und längs der beiden Bildschirmseiten sehen Sie Spalten mit Umschalttasten. Ferner gibt es zwischen den Feldern und der Karte einen Statusbalken.

Kraftstoffanzeige

In der linken oberen Ecke des Spielbildschirms befindet sich eine Kraftstoffanzeige, auf der Sie sehen, wieviel Kraftstoff einer aktiven Lufteinheit noch bleibt. Wenn eine Lufteinheit durch ihre nächste Bewegung außerhalb der Reichweite des nächsten Flugplatzes oder Flugzeugträgers geraten könnte, erscheint auf der Kraftstoffanzeige ein „Rotlicht“-Symbol, um Sie zu warnen, daß das Flugzeug nun mehr als die Hälfte seines Kraftstoffvorrats aufgebraucht hat, oder daß es keinen Ort gibt, an dem die Einheit landen und wieder auftanken kann.

Einheitenanzeigen

Wenn keine Einheiten ausgewählt sind, erscheinen in dem rechten oberen Feld der Name, die Klasse, der Kraftstoff- und der Munitionsvorrat der Einheit, über der sich der Mauszeiger gerade befindet.

Wenn eine Einheit ausgewählt ist, erscheinen diese Informationen für die aktuelle Einheit im linken oberen Feld. Wenn eine Einheit ausgewählt ist und Sie den Zeiger über eine feindliche Einheit bewegen, erscheinen die Angaben für die feindliche Einheit im rechten oberen Feld. Wenn eine eigene Einheit eine feindliche Einheit angreifen kann, erscheinen über der angegriffenen Einheit die voraussichtlichen Verluste dieser Schlacht. Es handelt sich hierbei jedoch nur um voraussichtliche Verluste, die sich ziemlich stark von den tatsächlichen Verlustzahlen unterscheiden können!

Wetter- und Zeitanzeige

In der Ecke oben rechts auf dem Spielbildschirm befindet sich eine graphische Animation der aktuellen Wetterbedingungen im Szenario. In der linken oberen Ecke sehen Sie ein identisches Feld mit einer Animation, die den Typ des Szenarios angibt. Dies gilt aber nicht für Flugzeuge, denn für sie wird im linken oberen Feld die Kraftstoffanzeige der Einheit eingeblendet.

Statusbalken

Der Vorrat an Prestigepunkten für den aktiven Spieler, die zum Kauf neuer Einheiten oder dem Ersatz von Verlusten dienen können, erscheint unter der Kraftstoffanzeige oben links, auf dem Rand zwischen den Informationsfeldern und der Karte. Gegenüber der Prestigeanzeige und unter der Wetteranzeige befindet sich die Rundenanzeige, in der Sie den Text „Runde n (x)“ sehen. „n“ ist dabei die aktuelle Runde, und „x“ ist die Anzahl Runden in dem Szenario.

In der Mitte des Statusbalkens sehen Sie eine Beschreibung des Geländes, über dem sich der Zeiger gerade befindet. Wenn der Zeiger auf ein Sechseck zeigt, wird die Geländeart in diesem Sechseck angezeigt, zum Beispiel „Offen“, „Uneben“, „Fluß“, „Urwald“, „Wald“, „Stadt“ oder „See“. Wenn sich der Zeiger über einem interessanten Ort wie einer Stadt oder Großstadt befindet, erscheint der Name dieses Ortes. Nach dem Geländetyp sehen Sie in Klammern die x- und y-Koordinate des Sechsecks, über dem sich der Zeiger befindet.

Auf der Taktikkarte sind die folgenden Dinge zu sehen:

- Über 30 verschiedene Geländetypen.
- Symbole, die Ihre eigene, die neutrale oder die feindliche Kontrolle über objektive Sechsecke anzeigen.
- Eigene, neutrale und feindliche Einheiten.

Steuerfunktionen für das Spiel und die Einheiten

Während des Spiels erscheinen auf beiden Seiten des Kartenbildschirms verschiedene Tastengruppen, wenn diese Option ausgewählt ist. Diese Tasten lassen sich mittels der Leertaste ein- und ausblenden. Wenn die Tasten ausgeblendet sind, lassen sie sich sichtbar machen, indem Sie den Mauszeiger über die Prestige- und Rundenanzeige des oberen Anzeigefeldes und dann nach unten auf die gewünschte Steuerfunktion ziehen.

Die Tasten auf der rechten Seite sind die Optionssteuertasten. Sie bleiben immer gleich. Die Tasten auf der linken Bildschirmseite sind die Hauptsteuertasten, wenn keine Einheit aktiv ist. Sobald eine Einheit ausgewählt wird, verwandeln sie sich in die Einheitensteuertasten. Wenn die Tasten auf der Bildschirmseite ausgeblendet sind, lassen sich alle Optionen zur Einheitensteuerung aufrufen, indem Sie ein zweites Mal mit der linken Maustaste auf die aktive Einheit klicken, wodurch sich das Dialogfeld zur Einheitensteuerung öffnet.

Einheiten-Informationsanzeige

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine nicht gewählte Einheit, die ihre Spielerrunde schon beendet hat, oder auf eine feindliche Einheit klicken, oder wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit klicken, die nicht aktiv ist, erscheint ein Fenster mit den folgenden statistischen Angaben. Dieses läßt sich wieder schließen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken.

Name der Einheit

Eine Nummer für den Einheitentyp, zum Beispiel 45. Tigercat oder ein Schiffsname wie die *Yamato*.

Einheitentyp

Hier sehen Sie den Einheitentyp innerhalb einer Klasse, zum Beispiel TBF Avenger.

Bewegungspunkte

Die Anzahl Bewegungspunkte für diese Einheit, gefolgt von etwaigen Einschränkungen.

Sichten

Der Sechseckradius, innerhalb dessen eine Einheit bei schönem Wetter alle feindlichen Einheiten sichten kann. Beachten Sie, daß die Sichtweite nicht durch die Geländebeschaffenheit beeinträchtigt wird – Sie können also zum Beispiel über ein Bergsechseck hinwegsehen.

Zieltyp

Es gibt fünf Zieltypen: weich, hart, Flugzeug, U-Boot und Schiff. Jede Einheit besitzt gegen die einzelnen Zieltypen verschiedene Angriffswerte.

Initiative

Im Kampf greift die Einheit mit der größeren Initiative zuerst an, obschon alle Ergebnisse gleichzeitig in Kraft treten. Die Einheit, die siegreich aus der Initiative hervorgeht, erhält +4 Bonuspunkte zu ihrem Verteidigungswert hinzu. Wenn beide die gleiche Initiative besitzen, greifen Sie gleichzeitig an. Die Inititative ist von der Erfahrung und dem Gelände, auf dem sich die verteidigende Einheit befindet, abhängig.

Angriff auf weiche Ziele

Der Angriffswert der Einheit gegen „weiche Ziele“, zum Beispiel Infanterie, LKW und gezogene Geschütze.

Angriff auf harte Ziele

Der Angriffswert der Einheit gegen „harte Ziele“, zum Beispiel Panzer, Aufklärungseinheiten und Halbkettenfahrzeuge.

Luftangriff

Der Angriffswert der Einheit gegen Flugzeuge.

Schiffsangriff

Der Angriffswert der Einheit gegen Schiffe.

U-Boot-Angriff

Der Angriffswert der Einheit gegen U-Boote unter Wasser.

Bodenverteidigung

Der Abwehrwert der Einheit gegen Land- und Schiffsangriffe.

Luftabwehr

Der Abwehrwert der Einheit gegen Lufangriffe.

Angriffsabwehr

Die Fähigkeit der Einheit, sich in prekären Situationen zu verteidigen. Solche Situationen entstehen dann, wenn eine Einheit unerwartet auf eine feindliche Einheit trifft. Sie werden im Spiel „Verbissene Verteidigung!“ genannt. Wenn eine beliebige Einheit Infanterie angreift, die sich verbissen verteidigt, verwendet die angreifende Einheit ihren Angriffs-Abwehrwert. Beim Kampf gegen Infanterie in manchen schwierigen Geländetypen wird die Aufgabe von Bodeneinheiten erschwert, da sie ihren Angriffs-Abwehrwert verwenden. In offenem Gelände hat die Infanterie diesen Vorteil allerdings nicht. Da die Angriffs-Abwehrwerte normalerweise niedriger sind als die Boden-Abwehrwerte, ist die Infanterie in ihr günstigen Geländearten gefährlicher.

Gewisse Geländearten bezeichnet man als „Nahkampfgelände“. Wenn von einer Bodeneinheit auf dieser Art von Gelände ein Angriff durchgeführt wird und eine Seite eine Infanterieeinheit ist, wird die Angriffsabwehr vom Gegner der Infanterie verwendet. Wenn die Infanterie gegen einen Bunker antritt und dieser sich nicht in einem Hinterhalt befindet oder verbissen verteidigt wird, findet die Angriffsabwehr des Bunkers Verwendung. Bei jedem Hinterhalt (oder jeder verbissenen Verteidigung), bei denen der Verteidiger Infanterie ist, verwendet der Angreifer seine Angriffsabwehr. Die folgenden Sechseckarten sind Nahkampfgelände: Stadt, Hafen, Wald, Urwald, Kunai, Bambus, Reisfelder zur Erntezeit, Sumpf, Hügel, Berg, Böschung, Urwaldweg und befestigtes Gelände (allerdings keine Sechsecke, in denen sich eine befestigte Anlage befindet).

Torpedoabwehr

Die Abwehr der Schiffseinheiten von Angriffen durch U-Boote und Zerstörer. Diese Art von Abwehr wird nicht gegen Angriffe durch Torpedobomber eingesetzt.

Wasserbombenabwehr

Der Abwehrwert eines U-Boots gegen Wasserbombenangriffe durch Zerstörer.

Reichweite

Die Reichweite des Feuers einer Einheit in Sechsecken. Eine Reichweite von „0“ bedeutet, daß nur Ziele direkt neben der Einheit angegriffen werden können.

Spezielle Fähigkeiten und Technologie

Wenn die Einheit spezielle Fähigkeiten oder Technologien besitzt, ist das hier aufgeführt.

Niederhaltung

Dies zeigt die Anzahl der Stärkepunkte einer Einheit, die durch den Beschuß des Feindes niedergehalten werden. Die Anzahl Stärkepunkte, die der Einheit noch bleiben, wird in dieser Runde zum Zurückschießen verwendet. Meistens dauert die Niederhaltung nur während einer Schlacht an, doch Horizontalbomber können Einheiten während einer ganzen Spielerrunde niederhalten, was weitere Angriffe auf die niedergehaltene Einheit erleichtert. Verteidigende Einheiten, deren Niederhaltungszahl größer oder gleich wie ihre aktuelle Stärke ist, müssen den Rückzug antreten oder sich ergeben.

Wahlfreie Steuertasten

KI-Spielzug ein-/ausblenden

Die Spielzüge des Computers lassen sich so einstellen, daß sie für alle, deren Suchradius überquert wird, sichtbar sind. Dies ist ein Ein-/Aus-Schalter, der den Spielzug des Computers sogar dann ausblendet, wenn die feindlichen Einheiten normalerweise sichtbar wären.

Ausgeblendete Einheiten zeigen

Hierdurch wird die Ansicht der Karte im Hauptspielfenster verändert, so daß alle Einheiten des Gegners entweder ein- oder ausgeblendet sind. Angriffe des Computers sind immer sichtbar.

Sechseckseiten ausblenden

Mit dieser Taste werden die Sechseckseiten auf der Taktikkarte ein- und ausgeblendet.

Terrain anzeigen

Mit dieser Taste werden alle Einheiten von der Spielkarte entfernt, um das darunterliegende Gelände sichtbar zu machen. Um die Spielkarte wieder einzublenden, klicken Sie erneut auf die Taste.

Nachschub

Hiermit werden die Regeln für den automatischen Nachschub ein- und ausgeschaltet. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Automatischer Nachschub“ ab Seite 85.

Wetter

Hiermit wird während des Spiels zwischen Effekten realistischer Wetterbedingungen umgeschaltet. Wenn Sie mit dem Spiel noch nicht so vertraut sind, empfiehlt es sich, diese Option während des Lernprozesses ausgeschaltet zu lassen.

Einheitenstärke zeigen

Dient zum Ein- oder Ausblenden der Stärkeanzeigen für die einzelnen Einheiten.

Nächste Einheit

Mit dieser Einheit wird in numerischer Reihenfolge die nächste Einheit ausgewählt, die sich bewegen oder eine Schlacht beginnen kann.

Taste „Zur Einheit gehen“

Zur Einheit gehen

Durch diese Taste erscheint der Bildschirm „Einheitenplan“, auf dem die Einheiten für die betreffende Seite nach Klassen aufgeführt sind. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit klicken, wird diese ausgewählt, und Sie kehren zur Spielkarte zurück. Dort kann die Einheit Befehle erhalten, wenn die Taste „Zur Einheit gehen“ ausgewählt ist.

Neben dem Einheitensymbol befinden sich die statistischen Angaben zur Einheitenausrüstung. Wenn Sie genauere Erläuterungen zu diesen Angaben wünschen, lesen Sie den Abschnitt „Beschreibung der statistischen Angaben zur Einheitenausrüstung“ ab Seite 94.

Strategiekarte einschalten

Mit dieser Taste wird von der Spielkarte auf die Strategiekarte umgeschaltet. Auf der Strategiekarte sind die Einheiten der Alliierten durch goldene Sterne und die Siegessechsecke der Alliierten durch grün ausgefüllte Sechsecke gekennzeichnet. Die Einheiten der Achsenmächte sind rote Symbole einer „aufgehenden Sonne", während die Siegessechsecke der Achsenmächte hellbraun ausgefüllt sind. Die Siegessechsecke der neutralen Länder sind auf der Karte als dunkelbraune Sechsecke dargestellt, und die deutschen Siegessechsecke sind grau. Die Größe der Strategiekarte ist von Gebiet zu Gebiet anders. Wenn Sie auf die Strategiekarte klicken, wird der Kartenbildschirm auf das Sechseck zentriert, das in der größeren Ansicht ausgewählt wurde.

Luft- bzw. Bodeneinheit anzeigen

Mit dieser Taste können Sie bestimmen, ob die Boden-/Schiffseinheit oder die Lufteinheit größer ist, wenn sich beide Einheitentypen in demselben Sechseck befinden. Wenn die Strategiekarte eingeblendet ist, sehen Sie dort nur entweder die Luft- oder die Bodeneinheiten und nie beide gleichzeitig.

Hauptsteuertasten

Spiel laden und Spiel speichern

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Tasten klicken, öffnet sich das Menü „Spiel laden/speichern". Die Textzeile oben in dem Fenster ist der Beschreibungstext, und in dem großen Textfeld in der Mitte werden die Namen der gespeicherten Spiele angezeigt. Unten in dem Fenster befindet sich ein Textfeld zur Eingabe eines Namens für Ihr gespeichertes Spiel. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf dieses untere Textfeld, und geben Sie dann einen Dateinamen ein, der bis zu acht Zeichen lang sein darf. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Spiel laden/speichern" klicken, wird Ihr Spiel gespeichert, und Sie kehren zum Kartenbildschirm zurück.

Um ein Spiel zu laden, müssen Sie mit der linken Maustaste auf den Namen des gewünschten Spiels klicken. Dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Spiel laden/speichern", um das Spiel zu laden und wieder auf den Kartenbildschirm zurückzukehren. Mit den Abrolltasten können Sie sich die Liste der gespeicherten Spiele ansehen.

Spiel schnell speichern

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, wird der aktuelle Spielstand gespeichert. Diese Taste ist bei Spielen über E-Mail nicht verfügbar.

Spiel schnell laden

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, wird das in der Schnellspeicherdatei gespeicherte Spiel geladen.

Spiel abbrechen

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Taste klicken, können Sie mit „Ja“ (Daumen nach oben) oder „Nein“ (Daumen nach unten) entscheiden, ob Sie das aktuelle Spiel verlassen und zum Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL zurückkehren wollen.

Öffnen des Tonsteuerungsfensters

Im Fenster zur Tonsteuerung finden Sie fünf Balken und fünf Tasten zum Umschalten zwischen „Ein“ und „Aus“.

- Mit den Haupttasten für die Lautstärke lassen sich alle Soundeffekte einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Musiklautstärke läßt sich die Musik einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Bewegungssoundeffekte lassen sich alle Soundeffekte einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Soundeffekte beim Angriff und bei Explosionen lassen sich alle Soundeffekte während der Schlacht einstellen oder ganz ausschalten.
- Mit den Tasten für die Umgebungssoundeffekte lassen sich alle Soundeffekte der Umgebung einstellen oder ganz ausschalten.

Wenn eine Umschalttaste grün ist, bedeutet das einen aktiven und hörbaren Ton, ist sie rot, ist der Ton ausgeschaltet.

Einheit kaufen

Die Klassen sind längs der linken Seite des Einkaufsbildschirms aufgeführt. Wenn eine Klasse ausgewählt ist, erscheinen auf dem restlichen Bildschirm Angaben über die verschiedenen verfügbaren Einheitentypen, und unter jeder Einheit ist ihr Preis in Prestigepunkten angegeben. Der Preis einer Einheit erscheint auch unten links im Zusammenfassungsbereich für diese Einheit.

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine bestimmte Art von Einheit klicken, erscheint die Zusammenfassung für diese Einheit. Hier sehen Sie wichtige Angaben über die Einheit, wie zum Beispiel Kampffaktoren, Bewegung, Kraftstoff und Munition. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Prestigepunkte und Kauf von Einheiten“ ab Seite 87.

Animationen ein-/ausschalten

Mit dieser Taste werden die Kampfanimationen ein- und ausgeschaltet.

Elektronische Nachricht senden

Durch diese Option wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie während eines Spiels für mehrere Spieler eine Nachricht für einen Ihrer Gegner eingeben können. Es werden hier auch Nachrichten für PBEM-Spielgegner gespeichert.

Punktzahl zeigen

Hier erscheint eine Aufstellung der auf beiden Seiten verlorenen Klassen, sowohl für die aktuelle Schlacht, als auch für die gesamten Kampagne.

Runde beenden

Mit dieser Taste wird die Spielerrunde für die aktive Seite beendet.

Tasten zur Einheitensteuerung

Mit den Einheitensteuertasten werden die Hauptsteuertasten längs der linken Bildschirmseite ersetzt, wenn eine Einheit ausgewählt ist. Sonst können Sie auch das Fenster zur Einheitensteuerung aufrufen, indem Sie ein zweites Mal mit der linken Maustaste auf die ausgewählte Einheit klicken.

Ersatztruppen

Mit dieser Taste werden verlorene Stärkepunkte ersetzt, und die Einheit erhält automatischen Nachschub. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Einheit versorgen“ weiter unten. Die Erfahrungsstufe der Ersatztruppen beginnt bei 0. Aus diesem Wert und der aktuellen Erfahrung der Einheit wird ein Mittelwert berechnet, der dann die neue Erfahrungsstufe darstellt. Mit dieser Option wird die Spielerrunde der Einheit beendet. Einheiten können überall Ersatz erhalten. Dies gilt jedoch nicht für Lufteinheiten, die sich zum Erhalten von Ersatz auf einem eigenen Flugplatz oder an Bord eines Flugzeugträgers befinden müssen. Wenn sich eine feindliche Einheit in der Nähe befindet, erhalten Einheiten weniger Ersatz. Sollten sich zwei feindliche Einheiten in der Nähe befinden, können Einheiten nur dann Ersatz erhalten, wenn sie sich in einer Stadt befinden. Der Umfang des erhaltenen Ersatzes wird auch durch schlechtes Wetter und Wüstengelände beeinträchtigt. Zwischen Kampagnenszenarien werden geschwächte Einheiten mit Eliteersatz verstärkt.

Eliteersatz

Der Eliteersatz hat dieselben Merkmale wie der gewöhnliche Ersatz, außer daß sich das Erfahrungsniveau der Einheit durch diese Art von Ersatz nicht verringert und daß er viermal so teuer ist. Der Eliteersatz ist zwar teuer, doch er ist punktemäßig immer noch billiger als die Zusammenstellung einer neuen Einheit, die noch keine Erfahrung hat. Einheiten, die Eliteersatz erhalten, verlieren dadurch keine Erfahrungspunkte.

Verstärkungstruppen bei der Landung auf Saipan.

Aufrüstung

Mit dieser Taste wird der Bildschirm zur Aufrüstung von Einheiten eingeblendet, der dem Einkaufsbildschirm gleicht. Sie können hier innerhalb der gleichen Klasse den Einheitentyp auswechseln und integrierte Transportmittel hinzufügen oder wegnehmen, wenn solche verfügbar sind. Einheiten lassen sich nur während der Aufstellung für ein Kampagnenszenario aufrüsten, oder wenn Sie sich während eines Szenarios in einer eigenen Stadt (oder, im Fall von Lufteinheiten, auf einem eigenen Flugplatz) befinden und keine feindlichen Einheiten in der Nähe sind. Wenn während der Schlacht eine Einheit aufgerüstet wird, ist sie erst in der nächsten Runde wieder einsetzbar. Marinelufteinheiten lassen sich nicht zu landgestützten Lufteinheiten umrüsten und umgekehrt.

Einheit auflösen

Dies wird besonders dann wichtig, wenn Sie mit der erlaubten Einheitenzahl in Schwierigkeiten geraten. Sie können dann schwache Einheiten auflösen und neue Einheiten zusammenstellen, die unter bestimmten Umständen wirksamer sind. Beispiel: Die Auflösung einer unerfahrenen Infanterieeinheit zum Kauf eines taktischen Bombers, mit dem sich die feindliche Abwehr schwächen läßt.

Einheit benennen

Hiermit können Sie Ihre Einheiten mit den gewünschten Namen versehen. Diese Namen bleiben bis zum Ende des Szenarios in Kraft, oder sogar während der ganzen Kampagne. Es kann sich zum Beispiel als nützlich erweisen, Einheiten anhand ihrer Fähigkeiten oder ihrer geplanten Einteilung in Kampfgruppen zu benennen.

Einheit versorgen

Hiermit wird die ausgewählte Einheit mit bis zur Hälfte ihrer höchstmöglichen Nachschubmenge neu versorgt. Die Einheit verliert dabei eine Runde. Einheiten, die Ersatztruppen erhalten, werden auch automatisch mit Nachschub versorgt. Wenn sich feindliche Einheiten in der Nähe befinden, kann man sich nur beim Erhalten von Ersatztruppen mit Nachschub versorgen. Durch Schnee und Regen wird die erhaltene Nachschubmenge um ein Drittel reduziert.. Durch Wüstengelände wird die erhaltene Nachschubmenge um drei Viertel reduziert, bis auf ein Minimum von 1 Muni und 1 Kraftstoff.

Spielzug annullieren

Diese Option wird aktiv, wenn Sie eine Einheit bewegt haben. Sie können hiermit den Spielzug zurücknehmen, den Sie gerade gemacht haben. Es ist allerdings nicht möglich, Angriffe oder Spielzüge zurückzunehmen, bei denen Ihre Einheiten vorher ausgeblendete feindliche Einheiten gesichtet haben. Dies gilt auch für Angriffe mit anschließender Verschiebung der Einheit.

Auf-/Absitzen

Hiermit können Einheiten mittels der verfügbaren Transportmittel schneller verschoben werden. Lassen Sie Einheiten mit Transportmitteln aufsitzen, wenn dies möglich ist, doch denken Sie daran, daß aufgesessene Einheiten leichte Ziele darstellen. Wenn Sie auf- oder abgesessen sind und Ihre Einheit bewegt haben, müssen Sie entscheiden, ob Sie den Spielzug annullieren wollen oder nicht. Sie können Spielzüge nämlich nur unmittelbar nach der Bewegung der Einheit annullieren. Wenn eine Einheit aufsitzen muß, um zu einem Sechseck zu gelangen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen LKW.

Anbordgehen/Vonbordgehen

Hiermit können die meisten Einheiten Schiffe benutzen, wenn solche verfügbar sind. Infanterie, leichte Artillerie und leichte Panzerabwehreinheiten lassen sich auch in Flugzeugen transportieren. Beim Anbordgehen wird das Symbol der Einheit durch ein See- oder Lufttransportsymbol ersetzt. Das Anbordgehen von Schiffen ist nur an Anlegestellen oder in Küstenstädten möglich, und Flugzeuge lassen sich nur in Flughäfen besteigen. Das Anbordgehen oder Vonbordgehen einer Einheit ist nur am Anfang der Runde für diese Einheit möglich. In Schiffen transportierte Einheiten können in benachbarten, unbesetzten Landsechsecken von Bord gehen, und mit Flugzeugen transportierte Einheiten können nur in unbesetzten Flughäfen von Bord gehen. Fallschirmjäger können im Sechseck abgesetzt werden, in dem sich das Flugzeug befindet, oder in einem der benachbarten Sechsecke. Sie können allerdings vom gewählten Ort (und sogar bis in Städte) abgetrieben werden. Wenn eine Einheit von Bord geht, ist ihre Spielerrunde damit beendet. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Anbordgehen und Vonbordgehen von Luft- und Marineeinheiten“ ab Seite 76.

Reparieren

Die Option „Reparieren“ ist nur für Großkampfschiffe wie Schlachtschiffe, Flugzeugträger, schwere Kreuzer und U-Boote verfügbar. Mit dieser Reparaturfunktion wird die ganze Runde des Großkampfschiffs aufgebraucht, und die Auswirkungen entscheidender Treffer können verringert werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in den Abschnitten „Entscheidende Treffer“ und „Großkampfschiffe Reparaturoption“ auf Seite 90 und 91.

Wiedergabe starten

Durch diese Funktion beginnt die Wiedergabe der vorigen Runde Ihres Gegners. Wenn „Abgeblendete Einheiten“ eingeschaltet ist, sind alle Teile des gegnerischen Spielzugs sichtbar. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, sehen Sie nur, was die Sichtweite Ihrer Einheiten erlaubt.

Speziell

In PAZIFIK ADMIRAL haben zwar viele Einheiten spezielle Fähigkeiten, doch diese werden nur bei zwei Einheiten mittels der Taste „Speziell“ aktiviert.

Flugzeugträger

Neben der Stärkeanzeige von Flugzeugträgern, in deren Hauptdeckboxen sich Flugzeuge befinden, sehen Sie ein blaues Punktsymbol. Wenn Sie auf die Taste „Speziell“ klicken, während ein Flugzeugträger ausgewählt ist, öffnet sich die Hauptdeckanzeige, in der alle Flugzeuge an Bord des Flugzeugträgers sichtbar sind. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Flugzeug klicken, wird sein Status angezeigt, und gleichzeitig wird es startbereit. Klicken Sie hierzu einfach auf die Taste „Starten“. Nach dem Start befindet sich das Flugzeug über dem Flugzeugträger – es läßt sich in dieser Runde normal bewegen und muß sogar bewegt werden, wenn Sie weitere Flugzeuge starten möchten.

Luftkampfpatrouille

Mit der Taste „Speziell“ können Sie Ihren Flugzeugträgern oder Schlachtschiffen benachbarte Jäger als Luftkampfpatrouille zuteilen. Wenn sich ein Jäger auf LKP befindet, sehen Sie rechts neben seiner Stärkeanzeige einen blauen Punkt. Es lassen sich bis zu sieben Jäger zur LKP einsetzeen, und zwar einer in jedem Sechseck um den Flugzeugträger oder das Schlachtschiff und einer direkt darüber, doch dann können keine anderen Flugzeuge mehr starten oder landen. Jeder Jäger auf LKP greift das erste feindliche Flugzeug an, das sich auf den Flugzeugträger zubewegt, wenn er in dieser Runde nicht bereits angegriffen hat. Nachdem ein Jäger angegriffen hat, ist er nicht mehr auf LKP, doch er kann in der nächsten Runde wieder dazu eingesetzt werden. Jeder Angriff kann nur von einem Flugzeug abgefangen werden.

SPIELEN VON PAZIFIK ADMIRAL ÜBER E-MAIL

Das Spiel eines Szenarios von PAZIFIK ADMIRAL über E-Mail (PBEM) ist genau gleich wie das Spiel eines normalen Szenarios für zwei Spieler, außer daß nach jeder Spielerrunde einer Seite das Szenario in einer Datei gespeichert wird, die dann über E-Mail oder auf einer Diskette an den Gegner geschickt wird.

Sobald Sie aus der Liste der Szenarien oder durch Linksklicken auf den Globus ein Szenario ausgewählt haben, gelangen Sie mit der Taste „E-Mail-Spiel beginnen“ auf den Einrichtungsbildschirm. Wenn Sie nun auf die Taste „Fertig“ klicken, wird das Fenster geschlossen, und die Wählscheiben für Prestigepunkte und Erfahrung erscheinen. Hier lassen sich die Prestigepunkte und die Erfahrungsvorgabe für beide Seiten erhöhen oder verringern. Genauere Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Einrichtungsbildschirm“ auf Seite 34.

Sie können hier nicht zwischen menschlichen und KI-Gegnern wählen, sondern neben den Wählscheiben für Prestigepunkte und Erfahrung des ersten Spielers erscheint das Symbol für einen menschlichen Spieler, und neben den Wählscheiben des zweiten Spielers erscheint das PBEM-Symbol. Wenn Sie diese Einstellungen verändert haben (oder auch nicht), müssen Sie auf die Taste „Nächste“ klicken, um mit dem Szenario zu beginnen. Bevor Sie eine Einheit verschieben können, erscheint ein Fenster mit der Unterschrift „E-Mail-Paßwort der Achsenmächte“ oder „E-Mail-Paßwort der Alliierten“, je nachdem, welche Seite das Szenario beginnt. Im Textfeld in diesem Fenster können Sie ein Paßwort eingeben. Wenn Sie auf die Taste „Fertig“ klicken, beginnt die Bewegungsphase dieser Spielerrunde.

Wenn die Taste „Runde beenden“ ausgewählt ist, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Namen des gespeicherten PBEM-Spiels eingeben müssen. Sobald Sie einen Namen eingegeben und die Taste „Speichern“ gedrückt haben, erscheint wieder der Hauptbildschirm von PAZIFIK ADMIRAL. Nun brauchen Sie nur noch Ihrem Gegner das gespeicherte Spiel zu schicken, und zwar ist dies der eingegebene Dateiname mit der Erweiterung „.EML“, damit es in ein passendes Speicherverzeichnis kopiert werden kann.

Laden eines PBEM-Spiels

Wählen Sie im Bildschirm von PAZIFIK ADMIRAL die Option „Gespeichertes Spiel laden“. Nun wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie entweder den Namen der gewünschten gespeicherten PBEM-Datei eingeben können, oder Sie können den Namen durch Doppelklicken auswählen. Ihr Gegner wird bei seiner ersten Runde dazu aufgefordert, sein eigenes Paßwort einzugeben. Nachdem Ihre Spielerrunde begonnen hat, können Sie sich mit der Option „Wiederholung“ die vorige Runde Ihres Gegners ansehen. Feindliche Einheiten, die sich außerhalb Ihrer Sichtweite befinden, werden in der Wiederholung allerdings nicht gezeigt.

BEWEGUNGSREGELN

Spielerrunden

In PAZIFIK ADMIRAL gibt es in jedem Szenario eine spezifische Anzahl von „Spielerrunden.“ Dabei besteht jede Runde aus zwei Teilen: der Phase der Achsenmächte, in der der Spieler zieht, der die Achse übernommen hat, während der alliierte Spieler zuschaut, und einer anschließenden Phase für den Spieler, der die Alliierten übernommen hat.

In jeder Runde haben Sie und Ihr Gegner die Möglichkeit, Einheiten zu bewegen, feindliche Einheiten anzugreifen, Einheiten mit Nachschub zu vesorgen usw. Wenn Sie mit Ihrer Runde fertig sind und Sie alle Einheiten bewegt oder allen Einheiten Befehle erteilt haben, klicken Sie auf die Taste „Spielerrunde beenden.“ Anschließend bewegt der Gegner seine Einheiten und beendet seine Runde.

Während einer Runde kann jede Einheit sich einmal bewegen und angreifen. Sie können aber durchaus zunächst eine Einheit bewegen, zu einer anderen Einheit gehen und diese bewegen und dann zur ersteren zurückkehren und diese nochmals bewegen, falls sie noch über Bewegungspunkte verfügt. Eine Ausnahme bilden Artillerie-, Panzerabwehr- und Flugabwehreinheiten – diese können nur feuern, ehe sie sich bewegen. Bei Einheiten, die alle Bewegungspunkte verbraucht, angegriffen oder Verstärkungen erhalten haben, ändert sich die Stärkeanzeige zu einer dunkleren Schattierung gegenüber der Originalfarbe.

Nachtrunden

Eine neue Funktion bilden die in PAZIFIK ADMIRAL enthaltenen „Nachtrunden“. Eine Spielerrunde kann nicht nur einen oder mehrere Tage dauern, sondern einige Stunden, einen ganzen Tag (einschließlich der Nachtzeit) oder auch mehrere Tage. Runden, die weniger als einen ganzen Tag dauern, können bei Dunkelheit stattfinden, und das Spiel enthält neue Variable, die die Schwierigkeiten repräsentieren sollen, die Einheiten bei Nachtoperationen haben.

Allgemeines

- Alle Einheiten verbrauchen 2x Kraftstoff.
- Die Sichtwerte werden gegenüber der Sicht bei Tage halbiert (abgerundet).
- Alle Reichweiten verringern sich auf höchstens 2.

Marineeinheiten

- Nachtsichtgeräte – für mit verbesserter Optik ausgerüstete Schiffe gelten die Beschränkungen für die Sicht bei Nacht nicht, und sie verringern die Initiative des Feindes auf null, außer wenn die Feindeinheit über spezielle Radartechnologie verfügt.
- Radar – mit Radar ausgerüstete Schiffe beachten alle für die Nacht geltenden Regeln bezüglich anderer Schiffseinheiten nicht.

Lufteinheiten

- Nur Horizontalbomber können bei Nacht angreifen, und das Bombardieren bei Nacht wirkt nur mit halber Stärke. Bei nächtlichen Bombenangriffen bei bedecktem Himmel verringert sich die Angriffsstärke von Horizontalbombern auf 0.
- Einheiten ohne Radar können mit ihren Flugzeugen keine feindlichen Luftziele angreifen. Mit Radar ausgerüstete Einheiten können mit voller Stärke angreifen.
- Lufteinheiten, die bei Nacht auf Flugzeugträgern landen wollen, können dabei 1 bis 8 Stärkepunkte verlieren. Jeder von einer Lufteinheit gewonnene Erfahrungspunkt gleicht diese Verluste direkt aus, so daß eine Lufteinheit mit zwei Erfahrungspunkten unter Umständen gar keine Verluste erleidet.

Landen von Einheiten

- Die Initiative aller Bodenkampfeinheiten ist effektiv 0. Alle Kampfergebnisse kommen gleichzeitig zur Wirkung. Modifiziert durch die Erfahrung und/oder einen massierten Angriff.
- Der Verteidigungswert gegen Nachtangriffe wird um das Zweifache des Werts der Erfahrungsstufe der verteidigenden Einheit verbessert. Eine Einheit mit zwei Erfahrungssternen würde z. B. mit +4 verteidigen.
- Bei direkten Feuerangriffen auf benachbarte Einheiten wird die Erfahrungsstufe des Angreifers (0-5) dem Angriffswert hinzugefügt.

Bestimmte spezielle Fähigkeiten oder manche Technologien können die Auswirkungen der Dunkelheit verringern, wie etwa Nachtsichtgeräte oder Radar.

Amerikanische Transportschiffe beim Entladen des Nachschubs im Golf von Leyte.

Wettereinflüsse

Das Wetter wird nach dem Zufallsprinzip, ausgehend von den jeweiligen Wetterbedingungen für den Monat und die Wetterzone bestimmt, in der die Schlacht stattfindet. Das Wetter kann von heiter bis stürmisch sein. Stürme können mehrere Tage anhalten. Dabei kann es lediglich bedeckt sein, oder es können Regen- bzw. Schneestürme auftreten. In Nordafrika regnet bzw. schneit es niemals. Hinweis: Bei Regen- oder Schneestürmen können Flugzeuge nicht angreifen.

Schlechtes Wetter ist im allgemeinen für die Seite gut, die sich verteidigt oder in der Luft unterlegen ist, denn dann können Lufteinheiten nicht angreifen, und ihre Aufklärungsfähigkeit ist bei schlechtem Wetter ebenfalls geringer. Zwischendurch auftretendes schlechtes Wetter bietet eine gute Gelegenheit, Einheiten mit Nachschub und Ersatz zu versorgen oder sie auf Überstärke zu erhöhen, während auf eine Wetterbesserung gewartet wird.

Wettereinflüsse

Bewölktes Wetter

- Boden-Luft- und Luft-Boden-Angriffe haben 50% ihrer normalen Stärke.
- Das Sichten durch Lufteinheiten ist auf 50% reduziert.
- In Nachtrunden gibt es keine Luft-Luft-Angriffe.

Stürmisches Wetter (einschließlich Schnee)

- Keine Boden-Luft-, Luft-Boden- oder Luft-Luft-Angriffe.
- Die Sichtweite in der Luft ist auf 1 reduziert.
- Die Bodensichtweite beträgt 50% des Normalwerts, aber mindestens 1.

Schlamm
- Verlangsamt die Bewegung von Bodeneinheiten in einem beliebigen Gelände, mit Ausnahme von befestigten Straßen, befestigten Flugplätzen und Städten.

Schnee
- Verlangsamt jede Bewegung, und Bodeneinheiten verbrauchen 2x Kraftstoff.

Neutrale Seite

In manchen Szenarien wird eine dritte Seite auf der Karte angezeigt. Die dritte Seite unternimmt nichts und bleibt neutral, bis sie von einem aktiven Spieler angegriffen wird. Dadurch wird die dritte Seite zum Feind des angreifenden Spielers, und sie tritt als dritter Spieler in das Spiel ein. Neutrale Länder, die Sie eventuell in Kampagnenspielen angegriffen haben, werden am Ende des derzeitigen Szenarios Ihrer Seite gegenüber wieder neutral. Alles ist vergeben, mon ami.

Bewegung von Einheiten

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um sie empfangsbereit für Befehle zu machen. Die ausgewählte Einheit kann sich in jedes aufgeblendete Sechseck bewegen – allerdings darf sich dort keine andere Einheit befinden. (Ausnahme: Eine Lufteinheit kann das gleiche Sechseck wie eine Bodeneinheit benutzen.)

Solange eine Einheit über Bewegungspunkte verfügt, kann sie während einer Runde mehr als einmal bewegt werden. Immer wenn eine Einheit bewegt wird, erfolgt die Aktualisierung ihrer Sicht, so daß vorher verborgene Einheiten sichtbar werden. Wird die Einheit abgewählt, so wird von den restlichen Bewegungspunkten der Einheit einer abgezogen.

Einwirkungszone

Eine Einheit wirkt auf die aus den sechs sie umgebenden Sechsecken gebildete Zone ein. Einwirkungszonen von Bodeneinheiten betreffen nur Bodeneinheiten, und Einwirkungszonen von Lufteinheiten betreffen nur Lufteinheiten. Wenn Sie eine Einheit in die Einwirkungszone einer feindlichen Einheit bewegen, wird die Bewegung Ihrer Einheit angehalten. Wenn Ihre Einheit den Befehl hatte, sich zu einem Punkt zu bewegen, der sie durch das Sechseck einer vorher verborgenen Einheit führt, kann Ihre Einheit durch die Feindeinheit aus dem Hinterhalt angegriffen werden, wonach die Runde Ihrer Einheit endet, wenn der Kampf ausgefochten ist.

Bewegungskosten

Jede Einheit kann pro Runde eine bestimmte Zahl an Bewegungspunkten verbrauchen. Die Bewegungspunktkosten pro Sechseck sind vom Gelände im Sechseck, den Wetterbedingungen und dem Bewegungstyp der Einheit abhängig. Siehe hierzu auch „Anhang B – Bewegungspunktkosten nach Gelände“ ab Seite 113.

Jeder Bewegungspunkt, den eine Einheit verbraucht, kostet 1 Kraftstoffpunkt, außer bei schlechtem Wetter oder bei Nacht. Wenn der Boden schneebedeckt ist, müssen alle Bodeneinheiten das Doppelte an Kraftstoffkosten aufwenden, d. h. zwei Kraftstoffpunkte pro Bewegungspunkt – durch Schnee wird die Strecke nicht verringert, über die sich eine Einheit bewegen kann. Bei Nacht verbrauchen alle Einheiten das Dreifache an Kraftstoff.

Die Bewegung endet vorzeitig, wenn sich eine Einheit neben eine vorher verborgene Einheit oder in ihr Sechseck (Hinterhalt) begibt. Ein Hinterhalt zählt als Angriff, bei dem die verteidigende Seite automatisch eine verbissene Verteidigung erhält. Wenn eine Bodeneinheit sich in ein Flußsechseck begibt, ist ihre Bewegung beendet, außer wenn der Fluß gefroren ist. In der folgenden Runde können Einheiten Flußsechsecke normal verlassen. Abgesessene Brückenbaupioniere können als Brücke dienen, und dieser Punktaufwand wird dann für Sechsecke, die von Pionieren besetzt sind, nicht wirksam.

Unbefestigte Flugplätze

Zusätzlich zu befestigten Flugplätzen gibt es in PAZIFIK ADMIRAL auch unbefestigte Flugplätze. Lufteinheiten können sich im Zusammenhang mit Flugplätzen nur mit Nachschub versorgen, wenn sie die Runde direkt über dem Flugplatz beenden, und von unbefestigten Flugplätzen können sie keinen Ersatz erhalten.

Küstensechsecke

U-Boote können sich im abgetauchten Zustand nicht in Küstensechsecke bewegen, und Hochsee-Einheiten können sich überhaupt nicht in sie bewegen.

Spielzug annullieren

Nachdem Sie eine Einheit in ein anderes Sechseck bewegt haben, können Sie diesen Zug rückgängig machen, indem Sie im Einheitenmenü sofort „Spielzug annullieren“ wählen. Angriffe oder Züge, durch die vorher verborgene feindliche Einheiten sichtbar werden, können Sie allerdings mit „Spielzug annullieren“ nicht rückgängig machen. Wenn die Einheit vor der Bewegung nicht angegriffen hat, können Sie nach Zurücknahme des Zugs eine beliebige Aktion mit der Einheit ausführen: Angreifen, Bewegen, Ersatz erhalten, mit Nachschub versorgen usw.

Welche Einheiten haben sich bewegt?

Wenn eine Einheit ihre gesamten Bewegungspunkte verbraucht und angegriffen hat, verwandelt sich ihre Stärkeanzeige in eine dunklere Schattierung gegenüber der Originalfarbe. Wenn die Stärkeanzeige immer noch ihre Originalfarbe hat, kann die Einheit sich noch bewegen, angreifen oder beides.

Sichten von Einheiten

Wenn die Einstellung „Verborgene Einheiten zeigen“ deaktiviert ist, werden zu Beginn jeder Runde alle Sechsecke mit Ausnahme derjenigen verborgen, die sich ein Sechseck von einer eigenen Stadt, einem eigenen Hafen oder Flugplatz entfernt, sowie in Sichtweite eigener Einheiten, befinden. Die Sichtweite von Lufteinheiten halbiert sich bei bedecktem Wetter, und sie verringert sich auf 1, wenn es regnet oder schneit. Die Sichtweite anderer Einheiten halbiert sich, wenn es regnet oder schneit.

Sobald während der Runde eines Spielers ein Sechseck gesichtet wird, bleibt es für die ganze Runde sichtbar. Immer wenn sich eine eigene Einheit bewegt und diesen Zug nicht abbricht, wird sie Sechsecke in ihrer Sichtweite erkennen. Das Gelände hat keinen Einfluß auf die Sicht.

Feindeinheiten in der Sichweite Ihrer Einheit werden mit Ausnahme von abgetauchten U-Booten automatisch erkannt. Letztere erkennen Ihre Einheiten mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%.

Aufsitzen und Absitzen von Einheiten

Einheiten, die zum Aufsitzen in der Lage sind, können automatisch aufsitzen. Wenn eine Einheit mit einem Landtransportmittel gewählt wird, wird das Gebiet hervorgehoben, in das sie sich bewegen kann. Wenn der Cursor über ein Gebiet bewegt wird, das die Einheit nur aufgesessen erreichen kann, verwandelt er sich von einem Pfeil in das Symbol eines kleinen Lastwagens. Wenn Sie ein Sechseck auswählen, das aufgesessen erreicht werden kann, sitzt die Einheit auf und bewegt sich in dieses Sechseck.

Eine Einheit kann nur auf- oder absitzen, ehe sie sich bewegt – eine Einheit, die sich mit einem Transportmittel bewegt hat, muß am Ende des Zugs im jeweiligen Fahrzeug bleiben. Eine Einheit kann nicht aufsitzen, sich bewegen und dann absitzen. Eine aufgesessene Einheit kann die gleichen Aktionen ausführen wie eine abgesessene Einheit: Ersatz bekommen, aufrüsten, sich auflösen, sich mit Nachschub versorgen usw.

Integrierte Transportmittel sind solche, die einer Einheit ständig zugeordnet sind und nicht mit anderen geteilt werden können (z. B. LKWs oder Halbkettenfahrzeuge). Hinweis: Wenn Sie in späteren Szenarien ein Transportmittel für eine vorhandene Einheit kaufen wollen, müssen Sie diese in ein eigenes Stadtsechseck bewegen und dann im Einheitenmenü „Aufrüsten“ wählen.

Anbordgehen und Vonbordgehen von Luft- und Marineeinheiten

Alle Städte und Anlegestellen neben einem Seesechseck dienen als Häfen, in denen Truppen an Bord gehen können. Am Anfang jedes Szenarios, in dem Luft- und Seetransportmittel verwendet werden, werden einer oder beiden Seiten Transportpunkte zugewiesen. Diese Luft- bzw. Seetransportmittel werden Ihrem Befehl unterstellt. Mit diesen Transportmitteln können Sie Einheiten auf der Karte und über See bewegen. Wenn Sie den Cursor über einen eigenen Hafen, eine eigene Anlegestelle oder einen eigenen Flugplatz bewegen, werden die derzeit verfügbaren Transportmittel im Statusbalken angezeigt. Wenn Sie eine Einheit an Bord gehen lassen, wird ein verfügbarer Transportpunkt dafür verbraucht. Wenn Sie eine Einheit von Bord gehen lassen, wird ein verfügbarer Transportpunkt dafür wieder frei.

Anbordgehen von Flugzeugen

Einheiten können auf einem eigenen Flugplatzsechseck an Bord eines Flugzeugs gehen – das Vonbordgehen ist nur auf einem nicht besetzten Flugplatzsechseck möglich. Eine Einheit kann allerdings von Bord gehen, wenn das Flugplatzsechseck durch ein feindliches Land kontrolliert wird. Wenn eine Einheit an Bord eines Lufttransportmittels geht, wird das Einheitensymbol durch ein Lufttransportsymbol ersetzt. Nur bestimmte Einheitenklassen können an Bord eines Flugzeugs gehen: Infanterie, leichte Panzerabwehr und leichte Artillerie.

Wenn sich die Einheit bei Rundenbeginn auf dem Flugplatzsechseck befindet, kann sie an Bord gehen und sich noch in der gleichen Runde in der Luft bewegen. Wenn eine Einheit an Bord eines Flugzeugs geht, kann sie ihr integriertes Transportmittel nicht mitnehmen – Sie werden in diesem Fall aufgefordert, das Transportmittel zurückzulassen oder das Anbordgehen zurückzunehmen.

In einem Szenario gibt es eine feststehende Zahl verfügbarer Lufttransporteinheiten. Wenn eine Einheit die Bedingungen erfüllt, um an Bord zu gehen, aber keine Lufttransportmittel verfügbar sind, kann nicht auf dieTaste „Anbordgehen“ zugegriffen werden. Die Spieler können keine Lufttransportmittel kaufen. Wenn eine Lufttransporteinheit vernichtet wird, kann sie nicht ersetzt werden.

Fallschirmjägereinheiten müssen nicht unbedingt auf einem Flugplatz von Bord gehen. Sie können als Absprungzone das Sechseck wählen, in dem sich das Lufttransportmittel befindet, oder ein beliebiges benachbartes Bodensechseck. Allerdings können sie von der ausgewählten Absprungzone abgetrieben werden.

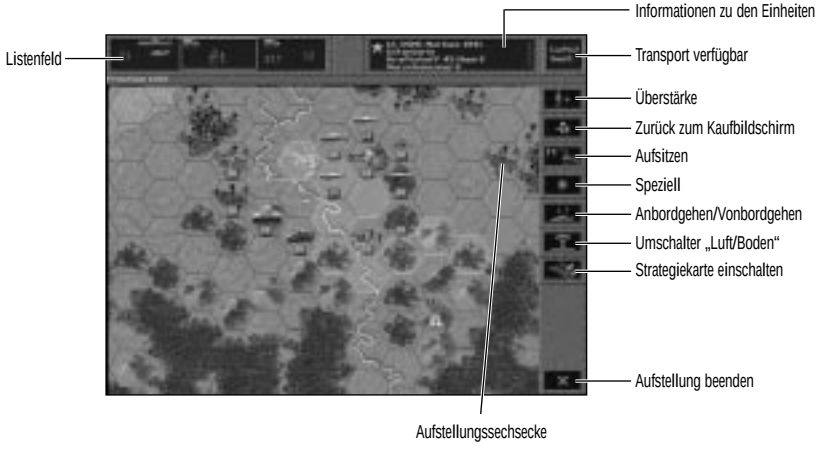
An Bord von Schiffen gehen

Die meisten Bodeneinheiten können Seetransportmittel verwenden – Marine- und Lufteinheiten können dies nicht. Einheiten können nur an Anlegestellen oder in Küstenstädten an Bord von Seetransportmitteln gehen. Seetransportmittel können auf einem beliebigen, nicht besetzten Landsechseck verlassen werden – die Schiffe brauchen sich dazu nicht in einem Hafen zu befinden. Beachten Sie bitte, daß das Vonbordgehen von Seetransportmitteln in Küstenstädten nicht möglich ist.

Wenn ein Seetransportmittel ausgewählt wird, kann die sich an Bord befindliche Einheit in jedem hervorgehobenen Landsechseck neben dem Transportmittel von Bord gehen. Das Vonbordgehen nimmt die gesamte Runde der Bodeneinheit in Anspruch.

Eine Einheit kann ihr integriertes Transportmittel mitnehmen, wenn sie an Bord eines Seefahrzeugs geht – sie muß es also nicht zurücklassen. Eine Einheit geht – gleich ob sie beim Anbordgehen auf- oder abgesessen war – immer abgesessen von Bord.

Eine Einheit, die in einem nicht besetzten feindlichen Hafen von Bord geht, nimmt diesen dadurch ein. Denken Sie bitte daran, daß nur Infanterie-, Panzer-, Panzerabwehr- und Aufklärungseinheiten Städte einnehmen können.



Aufstellung der Truppen

Wenn Sie am Anfang eines Szenarios die Möglichkeit erhalten, Ihre Truppen aufzustellen, sollten Sie sich zunächst einmal das Schlachtfeld auf der strategischen Karte anschauen und die gegebenen taktischen Möglichkeiten bewerten. Siehe dazu auch den Abschnitt „Anmerkungen zur Strategie“ ab Seite 110, in dem Sie Tips für die Planung Ihrer Schlacht finden. Sobald Sie Ihre Strategie geplant haben, beginnen Sie die Aufstellung mit den Einheiten Ihrer Angriffsspitze, und dann lassen Sie den Rest folgen. Im Aufstellungsfenster können Sie alle Ihre verfügbaren Einheiten sehen, ihre Ausrüstung verbessern (einschließlich der Zuordnung integrierter Transportmittel), die Startstärkepunkte der Einheiten erhöhen, die mindestens eine Erfahrungsstufe besitzen, sowie auswählen, welche plaziert werden sollen. Im Listenfeld werden drei Einheiten angezeigt. Mit dem linken Pfeil können Sie nach links und mit dem rechten nach rechts abrollen. Wählen Sie im Aufstellungsfenster eine Einheit, und klicken Sie auf ein Sechseck in einem hervorgehobenen Aufstellungsbereich, um die Einheit zu plazieren – wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine plazierte Einheit klicken, wird diese von der Karte entfernt. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine plazierte Einheit klicken, wird diese bereit, Überstärkepunkte hinzuzufügen, an Bord zu gehen oder auf das integrierte Transportmittel aufzusitzen.

KAMPFREGELN

Kampf und Niederhaltung

Jeder nicht niedergehaltene Stärkepunkt bedeutet einen einzelnen Angriff auf den Feind mit dem Angriffs- und dem Verteidigungswert der Einheit. Niedergehaltene Elemente zählen in der Feuerfolge nicht, aber diese Niederhaltung (im Gegensatz zur Niederhaltung durch Horizontalbomber und Schiffsbeschuß) dauert nur für den derzeitigen Kampf an. Die Zahl der Stärke in der Feuerfolge wird auch für Bodentruppen durch Schlamm, Regen oder Schnee, sowie für Lufteinheiten (diese können bei Regen oder Schnee nicht angreifen) durch bedecktes Wetter halbiert. Sie wird ebenfalls halbiert, wenn die Einheit keinen Kraftstoff mehr hat (ohne Munition kann sie gar nicht angreifen).

Die Zahlen neben diesem Symbol sind die durch Volltreffer verlorenen Stärkepunkte.

Die Zahlen neben diesem Symbol sind die von dem Schiff durch Treffer verlorenen Stärkepunkte.

Die Zahlen neben diesem Symbol zeigen an, wieviele Stärkepunkte von Nicht-Großkampfschiffen verloren wurden. Es handelt sich hierbei um Zerstörer, leichte Kreuzer und Transportschiffe.

Die Zahlen neben diesem Symbol sind die aufgrund der Niederhaltung durch Horizontalbomber oder Schiffsbeschuß verlorenen Stärkepunkte.

Angriff

Das Meßkreuz mit Angriffsoptionen und voraussichtlichen Kampfergebnissen erscheint, wenn Sie den Mauszeiger über einen in Angriffsreichweite befindlichen Feind bewegen. Die unter jeder Landesflagge angezeigten Kampfergebnisse sind die für die einzelnen Streitkräfte angenommenen Verluste. Beachten Sie, daß es sich hierbei um angenommene Verluste handelt – im Kampf selbst kann es ganz anders aussehen! Wenn Sie sich zum Angriff entschließen, müssen Sie klicken, wenn sich das Zielfadenkreuz auf der feindlichen Einheit befindet.

Wenn der Kampf vorüber ist, werden die Verluste jeder Seite im Kampfergebnisfenster angezeigt. Eine eventuelle Niederhaltung wird rechts von der Zahl der verlorenen Stärkepunkte gezeigt.

Eine Einheit kann sich bewegen und dann angreifen oder erst angreifen und sich danach bewegen. Artillerie und Luftabwehr bilden eine Ausnahme – sie können nach der Bewegung nicht mehr angreifen.

Verschanzung

Dies ist die derzeitige Gesamtverschanzungsstufe der Einheit. Alle Bodeneinheiten können sich verschanzen – aber mit unterschiedlicher Schnelligkeit. Alle Geländetypen besitzen einen Grundverschanzungsgrad von 0 bis 4. Bodeneinheiten in diesem Sechseck verschanzen sich am Ende ihrer Runde automatisch. Einheiten, die sich nicht bewegt haben, zählen in jeder Runde als eingegraben, auch wenn sie angreifen, sich mit Nachschub versorgen usw.. Eine Einheit, die sich nicht bewegt, gräbt sich in jeder Runde ein. Die Infanterie eignet sich am besten zum Verschanzen, Fliegerabwehr und Panzer hingegen am schlechtesten. Einheiten können sich bis zu höchstens 5 Stufen über der Grundverschanzungsstufe des jeweiligen Geländes eingraben. Wenn sich eine Einheit aus dem Sechseck bewegt, verliert sie alle Verschanzungsstufen – wählen Sie also eine gute Position, ehe Sie sich eingraben.

Bei jedem Angriff auf eine verschanzte Einheit – ob erfolgreich oder nicht – verringert sich ihre Verschanzungsstufe um eins, bei Einheiten der Schlachtschiffklasse um zwei. Wiederholte Angriffe in einer einzelnen Runde können die Verschanzungsstufe sogar bis unter die Grundstufe für das Gelände verringern, was weitere Angriffe in der gleichen Runde begünstigt.

Die Grundverschanzungsstufen sind: 4 für Befestigungen, 3 für Städte, 2 für Wälder, Hecken und Berge sowie 1 für unebenes Gelände und Hafenanlagen außerhalb einer Stadt, sowie schließlich 0 für alles andere.

Verschanzungsstufen bilden ein Schlüsselelement des Spiels – Einheiten die sich in einer vorbereiteten Position eingraben, sind schwerer zu bekämpfen. Verschanzungsstufen werden durch Angriffe oder Beschuß von eingegrabenen Bodeneinheiten verringert. Verschanzungsstufen sind eine Eigenschaft von Einheiten und nicht des Geländes, haben aber eine ähnliche Wirkung auf das Kampfgeschehen wie das Gelände – sie machen eine verheerende „verbissene Verteidigung“ wahrscheinlicher.

Im Spiel besteht die Methode des Angriffs auf eine stark verschanzte Einheit im kombinierten Einsatz der Luftwaffe und Artillerie, die den Angriff durch eine oder mehrere Bodeneinheiten vorbereiten. Das Verschanzen nimmt Zeit in Anspruch, außer wenn eine Einheit das Szenario bereits eingegraben beginnt. Manche Einheiten können den Boden besser ausnutzen und sind daher in der Lage, sich schneller als andere einzugraben. Bewegte Einheiten haben die Verschanzungsstufe 0, können aber die Grundverschanzungsstufe des Geländes ausnutzen, in dem sie stehenbleiben. Für Einheiten mit Pioniervorteil spielt die Verschanzung keine Rolle, was sie in diesem Angriffstyp zu wertvollen Einheiten macht. Die Infanterie wird am wenigsten durch Verschanzungen eingeschränkt.

Initiative

Im Kampf greift die Einheit mit der größeren Initiative zuerst an, doch werden alle Ergebnisse gleichzeitig wirksam. Die Einheit, die siegreich aus der Initiative hervorgeht, erhält +4 Bonuspunkte zu ihrem Verteidigungswert hinzu. Wenn beide die gleiche Initiative besitzen, greifen Sie gleichzeitig an. Die Inititative ist von der Erfahrung und dem Gelände, auf dem sich die verteidigende Einheit befindet, abhängig.

In dichtem Gelände, wie etwa im Urwald oder in Städten, hat die Erfahrung mehr Einfluß auf die Initiative – in offenem Gelände spielt sie eine geringere Rolle. Wenn die angreifende Einheit in einen Hinterhalt gerät oder auf verbissene Verteidigung trifft, ist die Initiative des Angreifers 0. Massive Angriffe erhöhen die Initiative des Angreifers. Dabei wird für jede zusätzlich mit dem Feind in Kontakt befindliche Einheit nach Berechnung aller anderen Modifikationsfaktoren die Initiative um 1 erhöht.

Massive Angriffe

Um den überwältigenden Effekt zu simulieren, den der Angriff mehrerer Einheiten auf eine Einheit hat, wurde eine Regel für den „massiven Angriff“ in das Spiel aufgenommen. Wenn sich zwei oder mehr Einheiten neben einer Einheit befinden und eine angreift, erhält die angreifende Einheit einen Initiativbonus von 1 für jede andere benachbarte feindliche Einheit. Wenn z. B. 2 Einheiten in benachbarten Sechsecken stehen, erhält die angreifende Einheit +1 – wenn 3 benachbart sind, erhält die angreifende Einheit +2, usw. Die verteidigende Einheit erhält den gleichen Bonus, wenn eigene Einheiten in der Nähe sind.

Einsatz von Artillerie und Distanzangriffen

Da Artillerieeinheiten Distanzangriffe durchführen, können sie ohne Verlustrisiko ferne feindliche Einheiten beschießen. Wenn die Artillerie geschossen hat, können Sie sie bewegen. Bedenken Sie, daß auf LKWs oder Halbkettenfahrzeugen aufgesessene Einheiten nicht sonderlich gut kämpfen können. Bewegen Sie die Artillerie nicht zu nahe an feindliche Einheiten heran – nutzen Sie ihre Fähigkeit zum Distanzangriff zu ihrem Vorteil aus. Artillerie ist durch alle Angriffe verwundbar.

Einheiten mit Reichweiten von mehr als einem Sechseck können Distanzangriffe durchführen, d. h. sie schießen auf den Feind, ohne daß der Feind zurückfeuern kann (eine Ausnahme bilden Überwasserschiffe – sie können indirektes Feuer erwidern, wenn sie von anderen Schiffen beschossen werden). Einheiten mit einer Reichweite von 0 müssen in das Sechseck der Zieleinheit hinein angreifen, was der verteidigenden Einheit die Möglichkeit gibt, zurückzufeuern.

Eine B-17 beendet ihren Bombenflug.

Unterstützungsfeuer

Unter bestimmten Umständen schießen Einheiten, die sich neben der verteidigenden Einheit befinden, bereits vor dem normalen Kampf auf den Angreifer. Artillerieeinheiten steuern zur Unterstützung beliebiger benachbarter Bodeneinheiten ihr „Deckungsfeuer“ bei. Luftabwehreinheiten schützen mit ihrem Feuer beliebige benachbarte Bodeneinheiten vor Luftangriffen. Jäger, die sich neben verteidigenden Bombern oder Bodeneinheiten befinden oder einem Flugzeugträger als LKP zugeordnet sind, können angreifende Lufteinheiten abfangen. Allerdings können sie pro Runde nur einmal abfangen, und jede angreifende Lufteinheit kann nur einmal abgefangen werden. Jedes dieser oben genannten Ereignisse geschieht vor dem normalen Kampf – der Angreifer kann das Abwehrfeuer nicht erwidern. Durch Abwehrfeuer entstehende Verluste und Niederhaltungseffekte bleiben für den restlichen Kampf wirksam. Wenn der Angreifer keine Stärkepunkte mehr in der Feuerfolge hat (alle sind beseitigt oder niedergehalten), wird der Angriff sofort abgebrochen.

Wenn ein Großkampfschiff angegriffen wird, erwidert es das Feuer gegen den ersten Gegner normal. Bei jedem nachfolgenden Angriff auf das Schiff während derselben Spielerrunde wird mit der Hälfte des Angriffswerts zurückgeschossen.

Immer wenn eine Einheit schießt, setzt sie einen Munitionspunkt ein. Verteidigende Einheiten können ohne weiteres mehrere Munitionspunkte in einer Runde verbrauchen, wenn sie sich oder benachbarte Einheiten verteidigen.

Verbissene Verteidigung

Eine verbissene Verteidigung kann in zwei Formen auftreten: 1. Wenn sich eine Einheit in ein Sechseck mit einem bislang verborgenen Feind bewegt, gerät sie in einen Hinterhalt (bei Luft- bzw. Marineeinheiten nennt man dieses Pech „aus der Sonne“ bzw. „Überraschungskontakt“), was automatisch eine verbissene Verteidigung wirksam werden läßt. 2. Wenn eine eingegrabene Einheit von einer Bodeneinheit angegriffen wird (kein Distanzangriff), besteht je nach der relativen Erfahrung, dem Einheitentyp und der Verschanzungsstufe des Verteidigers das Risiko einer verbissenen Verteidigung. Wiederholte Angriffe auf eine solche Einheit reduzieren jedoch ihre Verschanzungsstufe und zwingen sie aus einer taktisch guten Stellung, was dem Angreifer Aufklärungsinformationen gibt, die für weitere Angriffe nützlich sind. Wenn die Verschanzungsstufe 0 ist, oder wenn es sich beim Angreifer um eine Pioniereinheit handelt, besteht das Risiko der verbissenen Verteidigung hingegen nicht.

Das Konzept der „verbissenen Verteidigung“ bedeutet einen Hinterhalt bzw. die Fähigkeit, überraschend das Feuer aus kurzer Entfernung zu eröffnen – diese Bedingungen begünstigen den Verteidiger und können eine verheerende Wirkung auf den Angreifer zeigen. Die verbissene Verteidigung ist für die Infanterie, insbesondere wenn sie gut eingegraben ist, sehr günstig. Gegen Infanterie, besonders wenn sie erfahren ist, erweist sie sich hingegen als weniger effektiv. Nahkampfeinheiten haben die spezielle Fähigkeit, einerseits gegen verbissene Verteidigung immun zu sein und andererseits, wenn sie eingegraben sind, gegen angreifende Einheiten verbissene Verteidigung zu leisten.

Gelände

Das Gelände verdient ganz besondere Aufmerksamkeit. Flüsse sind wahrscheinlich das signifikanteste Hindernis, und sie bieten eine ausgezeichnete Stellung, hinter der man sich verteidigen kann. Brückenbaueinheiten sind sehr hilfreich in Gelände mit vielen Flüssen und nur wenigen Straßen und Brücken. Städte bilden neben ihrer Eigenschaft als Siegesziele und dem Wert ihrer Einnahme und Behauptung die zweitsignifikantesten Hindernisse aufgrund der Stärke, die sie dem Verteidiger bieten. In Städten, Sümpfen, Bergen und anderem dichten Gelände minimieren sich die Unterschiede bei der Initiative der sich gegenüberstehenden Seiten (aufgrund des dort stattfindenden Nahkampfes), dafür werden Verschanzungs- und Erfahrungsstufen entscheidend.

Städte, Urwald, Kunai (Kogongras), Bambus, Hecken, Sümpfe, Berge, bewässerte Reisfelder, Wälder und Gebirge erlauben es der verteidigenden und der angreifenden Infanterie ebenfalls, gegen die Angriffsabwehrzahl der feindlichen Einheit, wie oben erwähnt, zu kämpfen (außer daß Infanterie, die Infanterieeinheiten angreift, die erfolgreich verbissene Verteidigung leisten, den Bodenabwehrwert des Verteidigers bekämpft).

Schiffsgeschützreichweite

In Inselszenarien wird die Reichweite von Schiffsgeschützen mit einem Wert multipliziert, der die Reichweite des Beschußfeuers mit der Größe der jeweiligen Insel in Beziehung setzen soll.

Beschußschäden

Schlachtschiffe verringern Verschanzungsstufen um 2 pro Angriff. Schlachtschiffe dienen wie Horizontalbomber zur Niederhaltung.

U-Boote im abgetauchten Modus

U-Boote auf See haben zwei Modi – aufgetaucht und abgetaucht, die mit der Taste „Auf-/Absitzen“ im Einheitenmenü aktiviert werden. Ein abgetauchtes U-Boot ist schwerer zu entdecken, und es kann gegen jede Einheit, die ihm begegnet, einen Überraschungsangriff führen. Die einzige Einheit, die ein abgetauchtes U-Boot angreifen kann, ist ein Zerstörer. Im abgetauchten Modus bewegt sich das U-Boot halb so schnell wie an der Oberfläche. Nachdem sich U-Boote bewegt haben, können sie nicht vom aufgetauchten zum abgetauchten Modus wechseln oder umgekehrt. U-Boote können sich, wenn sie abgetaucht sind, nicht in Küstensechsecke bewegen.

Ausweichmanöver von U-Booten

U-Booteinheiten haben die Möglichkeit, vor dem Feind abzutauchen, um einem Angriff auszuweichen. Dies bezieht sich auf die U-Boottürme und die Fähigkeit von U-Booten, den Wasserbomben von Zerstörern zu entkommen. Die prozentuale Wahrscheinlichkeit des Abtauchens wird durch die Erfahrung der U-Bootbesatzung beeinflußt, während die Wahrscheinlichkeit des Entkommens durch die Erfahrung der U-Bootbesatzung abzüglich der Erfahrung des Angreifers bestimmt wird. U-Boote haben die Chance, abzutauchen, wenn sie von Lufteinheiten angegriffen werden. Wenn sie an der Oberfläche angegriffen werden, haben sie eine Abtauchchance von 50-75%.

Sobald U-Boote abgetaucht sind, haben sie eine Chance von 5-50%, dem Angriff zu entgehen und nicht beschädigt zu werden.

U.S. Vorstoß der Marineinfanterie auf Namur.

Siegesbedingungen

Die meisten Schlachten werden durch Einnahme bzw. durch Halten einiger oder aller Siegeszielsechsecke (je nach Szenario) gewonnen. Diese sind auf der Spielkarte durch goldene Sterne und Symbole der aufgehenden Sonne dargestellt, während sie auf der Strategiekarte als grüne bzw. braune Sechsecke angezeigt werden. In Seekampfszenarien gibt es im allgemeinen keine einzunehmenden Siegeszielsechsecke, vielmehr ist die Vernichtung eines bestimmten Prozentsatzes der feindlichen Flotte gefordert. In manchen Szenarien beinhalten die Siegesanforderungen sowohl Siegeszielsechsecke als auch die Vernichtung feindlicher Einheiten. Die durch den Verlust eines Zielsechsecks verlorenen Punkte könnten z. B. durch die Zahl der Punkte ausgeglichen werden, die Sie für die schwere Beschädigung des Gegners erhalten. Auch wenn Sie es eventuell nicht schaffen, bis zum Ende des Szenarios Feindziele einzunehmen, können Sie dennoch aufgrund der insgesamt vernichteten feindlichen Kräfte mit einem Sieg belohnt werden.

Siegessechsecken können verschiedene Werte zugeordnet werden. Einem Dorfsiegessechseck können z. B. 200, Peking hingegen 500 Prestigepunkte zugeordnet sein.

Für die Einnahme von Städten, die keine Siegesziele sind, erhalten Sie Prestigepunkte, aber dies berührt die Siegesbedingungen nicht. Sie müssen sich daher immer auf die Einnahme der befohlenen Ziele konzentrieren. Nur Einheiten der Panzer-, Panzerabwehr-, Aufklärungs- und Infanterieklasse können Städte, Häfen und Flugplätze einnehmen. Andere Truppenarten können sie lediglich besetzen, um ihre Benutzung durch den Feind zu verhindern. Damit ein Siegeszielsechseck als eingenommen gilt, muß die betreffende Einheit ihre Runde in diesem Sechseck beenden.

PT-Boot auf Patrouille irgendwo im Südpazifik.

NACHSCHUBREGELN

Es gibt zwei Nachschubarten: Munition und Kraftstoff. Immer wenn eine Einheit schießt, verbraucht sie einen Munipunkt. Jeder Bewegungspunkt, den eine Einheit verbraucht, kostet sie am Tag und bei gutem Wetter einen Kraftstoffpunkt.

Wenn der Boden schneebedeckt ist, verbrauchen alle Nicht-Lufteinheiten zwei Kraftstoffpunkte pro Bewegungspunkt – Lufteinheiten, die sich nicht auf oder neben Flugplätzen befinden, verbrauchen Kraftstoff mindestens entsprechend der Hälfte ihrer Bewegungsfähigkeit in jeder Runde. Durch Schnee werden sie aber nicht beeinträchtigt.

In Nachtrunden verbrauchen alle Einheiten das Zweifache der normalen Kraftstoffpunkte pro Sechseck.

Einheiten, denen die Munition ausgeht, können nicht angreifen. Einheiten, denen der Kraftstoff ausgeht, führen Angriff und Verteidigung mit der Hälfte des Werts, der in ihrer Stärkeanzeige enthalten ist.

Automatischer Nachschub

Wenn im Optionsmenü Nachschub eingerichtet ist, werden folgende Einheiten automatisch mit Nachschub versorgt: Lufteinheiten, die sich auf oder neben befestigten Flugplätzen oder über unbefestigten Flugplätzen befinden; Marineeinheiten, die sich im Hafen befinden, sowie Bodeneinheiten, die noch nicht gehandelt haben. Bodeneinheiten, die neben feindlichen Einheiten stehen oder sich nicht in einer Stadt befinden, werden eventuell nicht voll mit Nachschub versorgt. Der Umfang des Nachschubs wird durch die Nähe feindlicher Einheiten, das Gelände sowie schlechtes Wetter beschränkt.

Lufteinheiten, die keinen Kraftstoff mehr haben und sich nicht in der Nachschubzone eines Flugplatzes oder Flugzeugträgers befinden, werden eliminiert.

Bodeneinheiten erhalten normalerweise die Hälfte ihres Muni- und Kraftstoffmaximums beim Nachschub. Einheiten, die Ersatz erhalten, werden automatisch mit Nachschub versorgt. Wenn der Schalter „Nachschub“ ausgeschaltet ist, tritt keine Wirkung ein, wenn Kraftstoff oder Munition ausgehen.

Wettereinflüsse auf den Nachschub

Wenn es regnet oder schneit und eine Einheit sich nicht in einer eigenen Stadt, einem eigenen Hafen oder auf einem eigenen Flugplatz befindet, so erhält sie weniger Nachschub. Wenn sich mehr als zwei Feindeinheiten nebenan befinden, kann sich die Einheit unter Umständen nicht mit Nachschub versorgen. Einheiten in der Wüste erhalten ebenfalls weniger Nachschub.

Auftanken der Lufteinheiten

Lufteinheiten werden automatisch mit Kraftstoff versorgt, wenn sie sich über oder neben einem eigenen Flugplatz, über einem eigenen unbefestigten Flugplatz, auf LKP oder an Bord eines eigenen Flugzeugträgers befinden. Flugzeuge können über ihre Sicherheitsreichweite hinausfliegen – am Kraftstoffmesser in der oberen linken Ecke zeigt ein rotes Warnlämpchen an, daß sich in Reichweite des Flugzeugs keine Nachtankmöglichkeit befindet.

Lufteinheiten, denen der Kraftstoff ausgeht und die sich nicht auf oder neben einem Flugplatz bzw.über einem Flugzeugträger befinden, stürzen ab und sind somit verloren.

Ersatztruppen

Lassen Sie Ihre Einheiten nicht kämpfen, bis sie vollständig aufgerieben sind – wenn sie sich auch nur mit einem übrigen Stärkepunkt retten lassen, ist ihr Wiederaufbau stärkepunktmäßig billiger als der Kauf einer neuen Einheit (selbst wenn Eliteersatz verwendet wird), und ihre Erfahrung bleibt als Bonus erhalten. Dies widerspiegelt die Bedeutung erfahrener Kräfte im Vergleich mit der Leistung neuer.

Der Erhalt von Einheiten hat viele taktische Auswirkungen. Eine besteht darin, sicherzustellen, daß Einheiten, die schwere Verluste in Kauf nehmen, vor der Bewegung feuern, so daß sie sich an eine sichere Stelle zurückziehen können, wenn sie entscheidend geschwächt sind. Aus diesem Prinzip folgt natürlich logisch, schwer angeschlagene feindliche Einheiten gnadenlos auszuschalten, damit sie der Feind nicht wieder aufbauen kann.

Prestigepunkte und Kauf von Einheiten

Prestigepunkte spiegeln den von Ihnen beim Oberkommando gewonnenen Einfluß wider, indem Sie Siegesziele und Städte einnehmen und halten, feindliche Einheiten vernichten und Schlachten so schnell und entscheidend wie möglich gewinnen. In gleicher Weise werden allerdings durch den Verlust von Städten und Schlachten auch Ihre Prestigepunkte verringert. Sie können Prestigepunkte gegen neue Einheiten, Ersatz und neue Ausrüstung für die vorhandenen Einheiten eintauschen. Beachten Sie, daß Sie die vollen Prestigepunktkosten für neue Ausrüstung bezahlen müssen, selbst wenn die Kosten der neuen Ausrüstung für eine Einheit geringer sind als die für die alte, aufgegebene Ausrüstung. Die dem KI-Spieler zugeordneten Prestigepunkte werden proportional entsprechend der Zahl der Siegessechsecke angepaßt, die der Spieler eingenommen hat.

Prestigepunktkosten

Die Prestigepunktkosten einer Einheit spiegeln nur grob ihre Effektivität wider – prüfen Sie also die Kampfwerte eingehend, ehe Sie Ausrüstung kaufen oder weiter verbessern. Beachten Sie, daß ein teurer Kauf oder eine aufwendige Aufrüstung mit der Notwendigkeit, genügend Prestigepunkte zu besitzen, abgewogen werden muß, damit Sie sich in einer schweren Schlacht Eliteersatz für Ihre Stammeinheiten leisten können.

Die maximale Kraftstoff- und insbesondere die maximale Munikapazität müssen sorgfältig geprüft werden. Diese haben einen stärkeren einschränkenden Einfluß, wenn die Einheit im Vormarsch begriffen ist, als wenn sie in der Abwehr steht. Bedenken Sie, daß eine Einheit in einer Runde ohne weiteres mehrere Munitionseinheiten verbrauchen kann, wenn sie wiederholt angegriffen wird oder zur Unterstützung benachbarter Einheiten, die angegriffen werden, Feuerdeckung gibt.

Angriffsabwehr ist ein weiterer statistischer Wert, dessen Übersehen Sie womöglich bedauern werden, wenn die Einheit in Wäldern, im Urwald oder in Stadtsechsecken – eines davon kommt auf den meisten Schlachtfeldern vor – auf Infanterie trifft, denn wenn Sie sich verteidigen, ist der Nahkampfabwehr- und nicht der Bodenabwehrwert Ihrer Einheit gefordert. Sie müssen sich angewöhnen, immer erst Typ und Stärke feindlicher Einheiten festzustellen.

Vergleichen Sie zunächst die Angriffs- und Verteidigungswerte miteinander um festzustellen, wer in einem fairen Kampf über das größere Vernichtungspotential verfügt. Vergleichen Sie dann die Initiativenwerte, um herauszufinden, wer mit größerer Wahrscheinlichkeit den Kampf auslöst. Dabei ist zu beachten, daß die Einheitenerfahrung bis zu 3 Initiativestufen zählen kann.

Im Luftkampf zwischen Jägern ist die Erfahrung normalerweise sehr wichtig, wenn die Initiativenwerte sich nicht groß unterscheiden und die Angriffswerte im Vergleich mit den Verteidigungswerten relativ hoch sind – auch der bessere Pilot gerät oft in ein vernichtendes erstes Feuer. Sie spielt im Panzerkampf der Anfangszeit des Krieges eine geringere Rolle, denn die Angriffswerte sind zu dieser Zeit niedriger als die Verteidigungswerte.

Kauf von Boden- und Lufteinheiten

Die Klassentasten in der Spalte auf der linken Bildschirmseite zeigen an, welche Einheitentypen in einer bestimmten Klasse im Auswahlfeld verfügbar sind. Wenn Sie zum Beispiel mit der linken Maustaste auf die Taste „Infanterie“ klicken, erscheinen fünf verschiedene Infanterietypen, die zu diesem Zeitpunkt im Krieg verfügbar waren – Sie können nur Einheiten kaufen, die damals verwendet wurden. Die zur Zeit gewählte Einheit ist von einem hellblauen Rechteck umgeben, und darunter sind die statistischen Angaben für diesen Einheitentyp sichtbar. Nachdem Sie für eine Einheit bezahlt haben, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Einkaufen“ geklickt haben, erscheint diese Einheit im Listenfeld oberhalb des Auswahlfelds. Mit den Pfeilen oben links im Auswahl- und im Listenfeld können Sie weitere Einheiten abrollen, falls diese zur Ansicht verfügbar sind.

In der linken oberen Ecke befinden sich zwei Umschalttasten. Mit der Umschalttaste „Land/Luft und See“ wird die linke Spalte der darunter befindlichen Klassen-Tasten zwischen Landeinheiten oder Luft- und Marineeinheiten umgeschaltet. Mit der Umschalttaste „Achsenmächte/Alliierte“ werden im Schlachtgenerator Truppen für die eine oder andere Seite ausgewählt – während dem Spiel eines Szenarios oder einer Kampagne funktioniert diese Taste nicht.

Verfügbarkeit neuer Ausrüstung

Wenn neue Einheiten zum Kauf verfügbar werden, erscheinen sie im Auswahlfeld. Dies ist die ideale Zeit, um Stammeinheiten aufzurüsten, wenn die entsprechenden Prestigepunkte verfügbar sind.

Zuordnung integrierter Transportmittel

Rechts von der Anzeige mit den statistischen Angaben für die Einheiten befinden sich drei kleinere Felder. Wenn eine ausgewählte Einheit „integrierte“ Transportnmittel, wie etwa einen LKW oder ein Halbkettenfahrzeug, haben kann, erscheinen im oberen Feld, das die doppelte Höhe aufweist, um zwei Transportmittelarten unterzubringen, Symbole für die Transportmittel. Der Einheitentyp selbst erscheint im zweiten Feld. Um eine Einheit mit Transportmittel zu kaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste im Feld auf die gewünschte Transportmittelart, und dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste „Einkaufen“. Wenn Sie auf das ausgewählte Transportmittel klicken, wird dieses abgewählt, so daß Sie die betreffende Einheit ohne Transportmittel kaufen können.

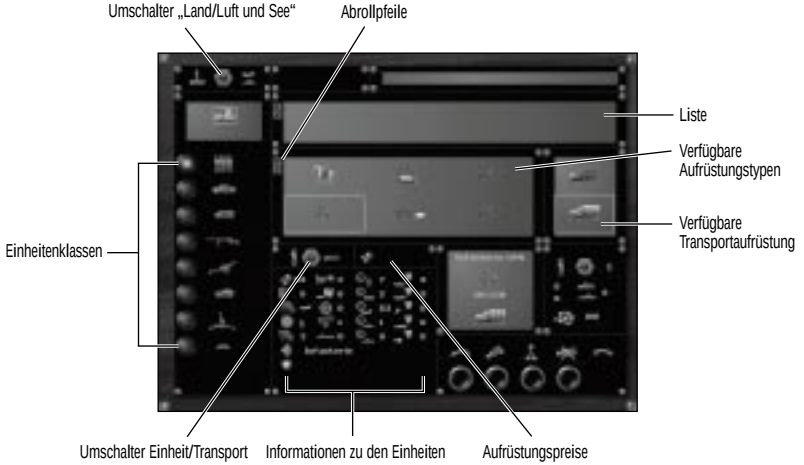
Wenn für eine Einheit ein integriertes Transportmittel gekauft wird, erscheint es im unteren Feld, wenn die Einheit im Listenfeld ausgewählt ist, und die statistischen Daten der Einheit erscheinen, wenn sie auf diesem Transportmittel aufgesessen ist, in der Statistikanzeige rechts von den normalen statistischen Angaben.

Ganz rechts befinden sich die Bildschirmtasten „Einkaufen“, „Auflösen“, „Aufrüsten“, „Nächste“ und „Vorige“. Über diesen Tasten sehen Sie die Kosten der derzeit ausgewählten Einheit und darüber Ihre derzeitigen Gesamtprestigepunkte.

Stamm- und Hilfseinheiten

Während eines Kampagnenspiels werden die unter Ihrem Befehl stehenden Einheiten in „Stamm-“ und „Hilfseinheiten“ unterteilt. Die Stammeinheiten nehmen Sie, wenn sie nicht vernichtet werden, von einer Schlacht zur anderen mit. Hilfseinheiten werden Ihnen in jedem Kampagnenszenario zur Ergänzung Ihrer Stammkräfte zugewiesen – Flugzeugeinheiten und Artillerieunterstützung werden z. B. oft als Hilfseinheiten zugeordnet. Mit dem Umschalter wird festgelegt, ob eine neue Einheit als Stamm- oder Hilfseinheit gekauft werden soll, wenn beide Arten in Ihrer Liste aufgeführt sind.

Stammeinheiten unterteilen sich weiter in Marine- oder Landeinheiten. Diese Unterscheidung verhindert, daß sich Beschränkungen in einem Landszenario ergeben, wenn keine Marineeinheiten teilnehmen, bzw. in einem Seekampfszenario, wenn kein Angriff mit amphibischen Kräften erfolgt.



Aufrüstung von Einheiten

Sie können Einheiten nur aufrüsten, wenn Sie die Aufstellung für ein Kampagnenszenario vornehmen, oder auch während eines Szenarios, wenn sich eine Einheit in einer eigenen Stadt (oder im Fall von Lufteinheiten über einem eigenen Flugplatz) ohne benachbarte feindliche Einheiten befindet. Wählen Sie die Einheit, die im Listenfeld des Kaufbildschirms aufgerüstet werden soll. Um Transportmittel hinzuzufügen oder zu einem anderen Einheitentyp umzurüsten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Fahrzeug bzw. auf die gewünschte Einheit, und daraufhin erscheint das blaue Auswahlfeld. Wenn Sie nochmals mit der linken Maustaste klicken, wird das Auswahlfeld ausgeblendet, und eine eventuell getroffene Auswahl wird nicht wirksam. Klicken Sie auf die Taste „Aufrüsten“, um dies zu tun. Aufrüsten kostet Prestigepunkte und nimmt die Runde der betreffenden Einheit in Anspruch. Um ein Transportmittel zu entfernen, brauchen Sie nur darauf zu kicken, und es wird abgewählt.

Einheiten mit Überstärke

Eine Einheit mit einer Erfahrungsstufe von 1 oder größer (ein voller goldener Stern bzw. 100 Erfahrung) kann Überstärke erhalten, indem Sie Eliteersatz hinzufügen, wenn sie bereits 10 oder mehr Stärkepunkte besitzt. Immer wenn der Spieler unter diesen Bedingungen Eliteersatz erhält, erhöht sich die Stärke der Einheit um 1. Erfahrene Einheiten können auch vor Beginn eines Kampagnenszenarios Überstärke erhalten.

Einheiten auf Überstärke zu bringen, bedeutet eine Kombination von zahlenmäßiger Stärke und Qualität, die manche feindlichen Einheiten mit einem einzigen Angriff ausschalten kann. Der Aufbau von Überstärke nimmt aber Zeit in Anspruch, und Artilleriebeschuß und Bombardierungen haben die lästige Wirkung, daß diese Einheiten auf die alte Stärke zurückgebracht werden.

SEEKAMPFREGELN

Großkampfschiffe

In PAZIFIK ADMIRAL wird eine Einheit eingeführt, die eine besondere Kombination von zahlenmäßiger Stärke, Größe und durchschlagender Wirkung darstellt – das Großkampfschiff. Ein Großkampfschiff ist als einzelnes Objekt und als Gruppierung von Matrosen und Ausrüstung definiert. Es schließt die Klassen Schlachtschiff, schwerer Kreuzer, Flugzeugträger und U-Boot ein. Als solche unterliegen Großkampfschiffe mehreren zusätzlichen Regeln, die sie von anderen Einheiten unterscheiden.

Stärkepunkte

Alle Großkampfschiffe, außer U-Boote, haben einen Stärkewert von 15. U-Boote haben eine Stärke von 10. Es gibt zwei Arten von Schiffsbeschädigungen – Volltreffer und Treffer, die als kritische Beschädigung bzw. als Beschädigung des Aufbaus abstrahiert werden können. Wenn der kombinierte Gesamtwert der Volltreffer und Treffer größer oder gleich der derzeitigen Stärke der Einheit ist, so ist diese Einheit vernichtet. Großkampfschiffe können nicht mit Überstärke versehen werden.

Entscheidende Treffer

Großkampfschiffe sind die einzigen Einheiten, die entscheidenden Treffern ausgesetzt sein können. Um den Seekampfszenarien einen zusätzlichen Reiz zu verleihen, besteht die Möglichkeit, mit einem beliebigen erfolgreichen Treffer ein Großkampfschiff entscheidend zu treffen. Zu einer bestimmten Zeit kann immer nur ein entscheidender Treffer eine Einheit erreichen. Entscheidende Treffer werden an der Einheit mit einem Marker angezeigt und im Einheiteninformationsbildschirm aufgeführt. Die Schadensbegrenzung durch Reparatur eines entscheidenden Treffers wird von der Erfahrung der Einheit beeinflußt.

Großkampfschiff-Reparaturoption

Großkampfschiffseinheiten können eine Beschädigung nicht reparieren, die durch Ersatz oder Eliteersatz zugefügt wurde. Um den Effekt von Schadensbegrenzungsteams an Bord von Schiffen widerzuspiegeln, erhalten Großkampfschiffe eine Reparaturoption. Dies nimmt die gesamte Runde der Einheit in Anspruch, hat dafür aber eine starke Wirkung auf die Stärke des Schiffes. Normalerweise wird am Ende einer beliebigen Runde die Wirkungsdauer eines entscheidenden Treffers abgezogen. Wenn Sie die Taste „Reparieren“ auswählen, wird für das Schiff die Wirkungsdauer des entscheidenden Treffers um 2 und die von Treffern um 1 verringert. Dies erfolgt zusätzlich zu der automatisch durch die Schadensbegrenzung reparierten Beschädigung. Manche Beschädigungen können nur zwischen Szenarien repariert werden.

Übersichten zu entscheidenden Treffern (nur für Seekampfszenarien)

Entscheidende Treffer bei Großkampfschiffen verleihen den Seekampfszenarien einen zusätzlichen Reiz. Die prozentuale Wahrscheinlichkeit, eine Einheit entscheidend zu treffen unterliegt modifizierenden Faktoren, wie etwa der Erfahrung der angreifenden Einheit und der Erfahrung der verteidigenden Einheit. Entscheidende Treffer lassen sich reparieren – wie schnell, hängt von der Art des Treffers und der Erfahrung der jeweiligen Einheit ab. Zu einer bestimmten Zeit kann jeweils nur ein entscheidender Treffer bei einer Einheit verzeichnet werden. Durch Schadensbegrenzung lassen sich die Auswirkungen eines entscheidenden Treffers reduzieren, und mit Hilfe der Option „Reparieren“ ist eine weitere Verringerung der Auswirkungen noch schneller möglich.

Wahrscheinlichkeit eines entscheidenden Treffers

Battleship	5%
Flugzeugträger, leichter oder schwerer Kreuzer	10%
U-Boot	20%

Ergebnisse eines entscheidenden Treffers (d100)

Flugzeugträger

01-05	Explosion im Magazin – Schiff ist zerstört.
06-20	Maschinenraum – Bewegungspunkte -2. Dauer = 2 Runden.
21-40	Magazin beschädigt – Schiff kann nicht angreifen, Munitionsnachschub ist -20. Dauer = 3 Runden. Flugzeuge können nicht mehr mit Waffen versorgt werden.
41-50	Wassereinbruch – Bewegungspunkte -2 – Wahrscheinlichkeit 10%, daß das Schiff kentert und sinkt, ansonsten 1-2 Volltreffer. Dauer =3.
51-60	Steuerung beschädigt – Bewegungspunkte 1, Torpedoabwehr ist reduziert. Dauer = 3.
61-65	Kraftstoffbunker – Kraftstoff -20, 4 Treffer. Dauer = 1.
66-75	Generator – Zahl der Flugabwehrschüsse bei 75%, Zahl der zusätzlichen Schüsse 50%. Dauer = 4.
76-81	Flugzeug-Kraftstoffbunker – Kein Flugbetrieb, 1 Treffer. Dauer = 3.
81-85	Feuer im Hauptdeck – 1-4 Lufteinheiten zur Hälfte beschädigt, 1 Treffer pro beschädigte Lufteinheit.
86-100	Aufzug/OOA – Im Hauptdeck des Flugzeugträgers kann nicht mehr als 1 Einheit stehen; Starten vom Schiff ist noch möglich. Dauer = 3.

U-Boote

01-10	Rumpf durchschlagen – Schiff zerstört.
11-20	Wassereinbruch – Muß auftauchen, 1-2 Treffer. Dauer = 3-6.
21-25	Turm – Sichten -1. Dauer = 3.
26-45	Torpedorohre – U-Boot kann nicht angreifen. Dauer = 4.
46-65	Sturzkampfbomber – Kann nicht auf- oder abtauchen. Dauer = 3.
66-75	Seewasser im Batterieraum – Muß auftauchen. Dauer = 2.
76-80	Ölleck – keine verborgene Bewegung, kein Ausweichen, 1 Treffer. Dauer = 6.
81-85	Lecks in Rumpf – Verteidigung ist 50%, 5 Treffer. Dauer = 5.
86-90	Schraube beschädigt – Bewegung ist 50%, 1 Treffer. Dauer = 2.
91-100	Kein Extraschaden.

Schwerer Kreuzer oder Schlachtschiff

01-05	Explosion im Magazin – Schiff ist zerstört.
06-20	Maschinenraum – Bewegungspunkte -2. Dauer = 2 Runden.
21-40	Magazin beschädigt – Schiff kann nicht angreifen, Munition -20. Dauer = 3 Runden.
41-50	Wassereinbruch – Bewegungspunkte -2 – 10% Schiff kentert, ansonsten 1-2 Volltreffer. Dauer =3.
51-65	Steuerung beschädigt – Bewegungspunkte 1, Torpedoabwehr ist reduziert. Dauer = 3.
66-70	Kraftstoffbunker – Kraftstoff -20, 4 Treffer. Dauer = 1.
71-80	Generator – Zahl der Flugabwehrschüsse bei 75%, Zahl der zusätzlichen Schüsse 50%. Dauer = 4.
81-85	4 Treffer.
86-90	6 Treffer.
91-100	Turm ausgefallen – 1 Volltreffer, 3 Treffer.

Flugzeugträger

Flugzeugträger können bis zu 7 Flugzeuge unterbringen. Mit der Taste „Speziell“ in der Einheitensteuerung kann das Hauptdeckboxenfenster eingeblendet werden. Das Hauptdeckfenster zeigt die Hauptdeckkapazität des Flugzeugträgers in Form von Schlitzen für die Zahl der Flugzeuge, die der Flugzeugträger unterbringen kann. Flugzeuge werden gestartet, indem Sie diese auswählen und dann auf die Taste „Flugzeug starten“ klicken. Flugzeugträger mit in Hauptdeckboxen abgestellten Flugzeugen sind durch einen blauen Punkt neben der Stärkeanzeige der Einheit gekennzeichnet.

Wenn ein Flugzeug seine Bewegung über einem Flugzeugträger beendet, landet es und wird im Hauptdeck des Flugzeugträgers abgestellt. Flugzeuge können auch bei Nacht auf einem Flugzeugträger landen, allerdings können sie dabei in die See stürzen. Die prozentuale Wahrscheinlichkeit einer sicheren Landung wird durch die Erfahrung des Flugzeugpiloten beeinflußt.

Luftkampfpatrouille

Jäger in einem Seekampfszenario können zu einer Luftkampfpatrouille (LKP) eingesetzt werden. Eine LKP von bis zu sieben Jägern kann einem beliebigen Flugzeugträger oder Schlachtschiff zugeordnet werden. Die LKP bewegt sich mit dem Schiff, dem sie zugeordnet ist, und sie beendet die LKP erst nach dem Abfangen einer feindlichen Einheit. Alle zu einer LKP eingesetzten Einheiten bewegen sich so schnell wie die langsamste Einheit, meistens eine Schiffseinheit. Die LKP fliegt längs der Schiffseinheit, die sie begleitet, immer mit der Bewegeung dieser Schiffseinheit. Die LKP wird durch einen kleinen blauen Punkt am Flugzeug dargestellt. Zu einer LKP eingesetzte Jäger werden automatisch mit Kraftstoff versorgt.

BESCHREIBUNG DER STATISTISCHEN ANGABEN ZUR EINHEITENAUSRÜSTUNG

Klasse der Einheitenausrüstung

Hiermit wird die Klasse der Einheit angezeigt (Infanterie, Panzer, Aufklärung, Panzerabwehr, Artillerie, Flugzeugabwehr, Luftabwehr, Jäger, takt. Bomber, Horizontalbomber, Befestigung, Zerstörer, Großkampfschiff, U-Boot, Flugzeugträger). Die Klasse beinhaltet alle Regeln, die die Einheiten der Klasse gemeinsam haben – ferner gibt es auch spezielle Regeln, die sich auf Klassen beziehen.

Kosten

Der Preis in Prestigepunkten für die Zusammenstellung einer neuen Einheit dieses Typs.

Kraftstoff

Die aktuelle Kraftstoffmenge, gefolgt von der Kraftstoffmenge, mit der dieser Einheitentyp beginnt.

Bewegungsmodus

Die Anzahl der Bewegungspunkte dieser Einheit, gefolgt von ihrem Bewegungsmodus. Einheiten, die auf die Hochsee beschränkt sind, werden zum Beispiel nicht in Küstensechsecke zugelassen. Die verschiedenen Bewegungsmodi der Einheiten sind: Infanterie, Geschütz, Halbketten-, Ketten-, Allgelände-, Küstenschiffs-, Hochseeschiffs- und Luft. Küstenschiffseinheiten haben Zugang zu Küstensechsecken – Hochseeschiffseinheiten sind auf Tiefsee-Sechsecke beschränkt. Infanterieeinheiten besitzen keine Kraftstoffbewertung, doch sie können zur schnelleren Fortbewegung integrierte Transportmittel erwerben..

Zieltyp

Es gibt fünf Zieltypen: weich, hart, Flugzeug, U-Boot und Schiff. Jede Einheit besitzt gegen die einzelnen Zieltypen verschiedene Angriffswerte.

Sichten

Der Sechseckradius, innerhalb dessen eine Einheit bei schönem Wetter alle feindlichen Einheiten sichten kann. Beachten Sie, daß die Sichtweite nicht durch die Geländebeschaffenheit beeinträchtigt wird – Sie können also zum Beispiel über ein Bergsechseck hinwegsehen.

Initiative

Im Kampf greift die Einheit mit der größeren Initiative zuerst an, doch werden alle Ergebnisse gleichzeitig wirksam. Die Einheit, die siegreich aus der Initiative hervorgeht, erhält +4 Bonuspunkte zu ihrem Verteidigungswert hinzu. Wenn beide die gleiche Initiative besitzen, greifen Sie gleichzeitig an. Die Initiativewerte werden durch die Erfahrung der verteidigenden Einheit und das Gelände, auf dem diese sich befindet, beeinflußt, sowie durch die Anzahl eigener Einheiten, die sich in der Nähe aufhalten.

Angriff auf weiche Ziele

Der Angriffswert der Einheit gegen „weiche Ziele“ wie zum Beispiel Infanterie, gewisse LKWs und gezogene Waffen.

Angriff auf harte Ziele

Der Angriffswert der Einheit gegen „harte Ziele“, zum Beispiel Panzer, Aufklärungseinheiten und Halbkettenfahrzeuge.

Luftangriff

Der Angriffswert der Einheit gegen Flugzeuge.

Schiffsangriff

Der Angriffswert der Einheit gegen Schiffsziele und aufgetauchte U-Boote.

U-Boot-Angriff

Der Angriffswert der Einheit gegen U-Boote unter Wasser.

Bodenverteidigung

Der Abwehrwert der Einheit gegen Land- und Schiffsangriffe.

Ein Tag der Schande: Bomben explodieren auf dem Schlachtschiff Row.

Luftabwehr

Der Abwehrwert der Einheit gegen Lufangriffe.

Angriffsabwehr

Die Fähigkeit der Einheit, sich in prekären Situationen zu verteidigen. Solche Situationen entstehen dann, wenn eine Einheit unerwartet auf eine feindliche Einheit trifft. Sie werden im Spiel „Verbissene Verteidigung!“ genannt. Wenn eine beliebige Einheit Infanterie angreift, die sich verbissen verteidigt, verwendet die angreifende Einheit ihren Angriffs-Abwehrwert. Beim Kampf gegen Infanterie in manchen schwierigen Geländetypen wird die Aufgabe von Bodeneinheiten erschwert, da sie ihren Angriffs-Abwehrwert verwenden. In offenem Gelände hat die Infanterie diesen Vorteil allerdings nicht. Da die Angriffs-Abwehrwerte normalerweise niedriger sind als die Boden-Abwehrwerte, ist die Infanterie in ihr günstigen Geländearten gefährlicher.

Gewisse Geländearten bezeichnet man als „Nahkampfgelände“. Wenn von einer Bodeneinheit auf dieser Art von Gelände ein Angriff durchgeführt wird und eine Seite eine Infanterieeinheit ist, wird die Angriffsabwehr vom Gegner der Infanterie verwendet. Wenn die Infanterie gegen einen Bunker antritt und dieser sich nicht in einem Hinterhalt befindet oder verbissen verteidigt wird, findet die Angriffsabwehr des Bunkers Verwendung. Bei jedem Hinterhalt (oder jeder verbissenen Verteidigung), bei denen der Verteidiger Infanterie ist, verwendet der Angreifer seine Angriffsabwehr. Die folgenden Sechseckarten sind Nahkampfgelände: Stadt, Hafen, Wald, Urwald, Kunai, Bambus, Reisfelder zur Erntezeit, Sumpf, Hügel, Berg, Böschung, Urwaldweg und befestigtes Gelände (allerdings keine Sechsecke, in denen sich eine befestigte Anlage befindet).

Torpedoabwehr

Die Abwehr der Schiffseinheiten von Angriffen durch U-Boote und Zerstörer. Diese Art von Abwehr wird nicht gegen Angriffe durch Torpedobomber eingesetzt.

Wasserbombenabwehr

Der Abwehrwert eines abgetauchten U-Boots gegen Wasserbombenangriffe durch Zerstörer.

Erfahrung

Die Erfahrung von Einheiten nimmt mit jeder Schlacht zu, und je erfolgreicher eine Einheit beim Kampf ist, desto mehr Erfahrungspunkte gewinnt sie. Der Erfahrungswert von Einheiten wird durch einen Stern in der Einheitenzusammenfassung verkörpert. Der höchstmögliche Erfahrungswert für Einheiten beträgt 5. Beim Kampf zwischen zwei Einheiten werden die relativen Verlustzahlen durch ihre relativen Erfahrungsstufen beeinflußt. Durch die Erfahrung werden auch die Größe der Überstärke bestimmt und das Risiko einer verbissenen Verteidigung verringert, sowie die Initiative verändert. Einheiten mit 2 oder 3 Erfahrungsstufen sind erfahrene Truppen und solche mit 4 oder 5 Erfahrungsstufen Elitetruppen. Um die Qualität der erfahrenen und Elitetruppen beizubehalten, sind Eliteersatztruppen zu verwenden. Auch empfiehlt es sich, erfahrene und Eliteeinheiten zu Überstärke-Einheiten zu machen, denn dann sind sie im Kampf widerstandsfähiger und fügen dem Feind größere Verluste zu.

Erfahrene Einheiten dürfen nicht nur zuerst schießen, sondern sie erleiden selber auch weniger Verluste und fügen dem Feind mehr Verluste zu, als das sonst der Fall wäre. Im Kampf erhöht sich die Erfahrung einer Einheit, doch am meisten wächst sie, wenn die Einheit feindlichen Einheiten mit mehr Erfahrung Verluste zufügt.

Stärke

Die meisten Einheiten haben am Anfang 10 Stärkepunkte, während Großkampfschiffe, außer U-Boote,mit 15 Stärkepunkten beginnen. Die erlittenen Verluste schlagen sich in der Anzahl der Stärkepunkte nieder, und eine Einheit mit 0 Stärkepunkten ist ausgefallen. Die Höchststärke von Einheiten mit Erfahrung außer Großkampfschiffen wird pro Erfahrungsstufe um 1 erhöht, bis bei 5 Erfahrungsstufen eine Höchststärke von 15 Punkten erreicht ist. Durch die Wahl von Eliteersatz können Einheiten ferner pro Runde einen Überstärkepunkt erhalten. Wenn Sie einen Teil Ihrer Stärke verlieren, müssen Sie die Einheit auf dieselbe Weise wieder bis zum Erreichen von Überstärke aufbauen. Überstärke-Einheiten sind im Kampf sehr wirkungsvoll. Auch während der Aufstellung für ein Kampagnenspiel lassen sich Einheiten auf Überstärke aufrüsten.

Amerikanische Flugzeugträger piloten beim Bluffen.

Abschüsse

Die Anzahl der feindlichen Einheiten, die im aktuellen Szenario oder im Lauf einer Kampagne von einer Einheit ausgeschaltet wurden.

Munition

Die aktuelle Munitionsmenge der Einheit, gefolgt von der gesamten Munitionsmenge, die sie haben kann.

Reichweite

Die Reichweite des Feuers einer Einheit in Sechsecken. Eine Reichweite von „0“ bedeutet, daß nur Ziele direkt neben der Einheit angegriffen werden können. Zerstörer können nur U-Boote unter Wasser angreifen, die sich neben ihnen befinden, auch wenn sie eine viel größere Reichweite haben.

Transportmittel

Wenn eine Einheit integrierte Transportmittel besitzt, erscheinen neben den oder anstelle der normalen statistischen Angaben für die Einheit die statistischen Angaben der Einheit im aufgesessenen Zustand. Wenn eine Einheit sich in oder an Bord von einem Transportmittel befindet, verwendet sie die Angriffs- und Abwehrwerte dieses Transportmittels. Einheiten sind im allgemeinen während des Transports verwundbar. Damit Einheiten in Flugzeugen transportiert werden können, müssen sie ihre integrierten Transportmittel zurücklassen.

Eine Corsair beim Abschießen von Raketen auf japanische Bodenziele.

Fassungsvermögen

Dies bezieht sich auf Flugzeugträger und gibt an, wieviele Flugzeuge sie aufnehmen können.

Spezialfähigkeiten und Technologie

Hier erscheinen alle speziellen Fähigkeiten und Technologien, zum Beispiel Nachtsichtgeräte oder Radar. Spezielle Fähigkeiten oder Technologien können nicht allein gekauft werden, sie sind stets in den Grundpreis der Einheit integriert. Einheiten lassen sich aufrüsten, damit sie sich neuer Technologien bedienen können. Während eines Kampagnenspiels lassen sich gewisse Einheiten ohne spezielle Fähigkeiten zu demselben Einheitentyp mit der speziellen Fähigkeit aufrüsten, sobald diese verfügbar wird.

ADA-Unterstützung

Manche fortgeschrittene Luftabwehreinheiten können nicht nur Einheiten in benachbarten Sechsecken decken, sondern auch Einheiten im Sechseck der Fla-Einheit. Manche Schiffseinheiten stellen dieselbe Luftabwehr zur Verfügung wie Luftabwehreinheiten.

Fallschirmjäger

Fallschirmjäger können sich von ihrem Transportflugzeug in allen sechs umliegenden Sechsecken absetzen lassen. Es ist allerdings möglich, daß sie abgetrieben werden.

Pioniere

Pioniere können als Brücken für andere Einheiten fungieren und werden nicht von Verschanzungen beeinträchtigt.

Bunkerknacker

Einheiten mit der speziellen Fähigkeit „Bunkerknacker“ werden von den Verschanzungsstufen der Einheiten mit befestigten Anlagen nicht beeinträchtigt, und ihr Angriffswert gegen solche Einheiten (im Gegensatz zu befestigten Sechsecken) wächst um 4 Punkte.

Rein takt.

„Rein takt.“ sind Flugzeuge, die keine anderen Lufteinheiten angreifen können.

Torpedobomber

Mit dieser speziellen Fähigkeit können Lufteinheiten aus benachbarten Sechsecken Schiffseinheiten angreifen. Sie brauchen sich nicht im gleichen Sechseck aufzuhalten wie ihr Ziel. Beide Einheiten müssen sich hierzu in Seesechsecken befinden.

Radar

Schiffe und Flugzeuge mit Radartechnologie werden von den meisten durch Nachtrunden verursachten Einschränkungen nicht beeinträchtigt. Schiffe mit vollem Radarangriffswert gegen andere Schiffe werden von der Verringerung der Sichtweite und den Initiativebeschränkungen, die die Nacht mit sich bringt, nicht beeinträchtigt. Flugzeuge mit Radar leiden bei Nachtangriffen nicht an Stärkeverringerungen.

Nachtsichtgeräte

Schiffe mit Nachtsicht-Technologie, haben in der Nacht keine verringerte Sichtweite und damit automatisch eine größere Initiative als feindliche Schiffseinheiten, die keinen Radar besitzen.

Banzai

Bei der japanischen Infanterie mit dieser speziellen Fähigkeit wirdihr Angriffswert mit dem Abwehrwert einer anderen Infanterie- oder Artillerieeinheit verglichen. Wenn der Angriffswert 4 oder mehr beträgt als der Abwehrwert, erhält die Banzai-Einheit den Angriffswert +4 und den Abwehrwert -4.

Spähtrupp

Einheiten mit dieser Fähigkeit und Einheiten in benachbarten Sechsecken verlieren keine zusätzlichen Bewegungspunkte für Urwald-, Wald- und Bambusgelände. Diese Geländearten werden von ihnen wie offenes Gelände behandelt.

Nahkampfeinheiten

Nahkampfeinheiten sind der „verbissenen Verteidigung“ gegenüber immun, und ihre Fähigkeit, sich verbissen gegen Feinde zu verteidigen, ist um 20% erhöht.

Furchtlos

Furchtlose Einheiten treten nie den Rückzug an. In Schlachten, die mit einem Rückzugsergebnis enden, verlieren sie stattdessen +1 Stärkepunkt.

Sonarsystem

Mit dem Sonarsystem wird die Wahrscheinlichkeit, U-Boote unter Wasser zu entdecken, um 20% erhöht.

Kamikaze

Die hohen Angriffswerte dieser Einheiten machen sie zu extrem gefährlichen Gegnern. Am Ende jedes Angriffs, den diese Einheiten durchführen, werden sie vernichtet.

Taucher

Es handelt sich hierbei um Einheiten der U-Boot-Klasse, die Wasserbombenangriffen gegenüber immun sind. Solche Einheiten lassen sich nicht in Szenarien oder Kampagnen kaufen, sondern sie werden für besondere Zwecke zugeteilt. Sie lassen sich mittels des Schlachtgenerators beim Aufbau von Szenarien verwenden.

HQ

Damit werden Hauptquartier-Einheiten bezeichnet, so daß Sie auf Karten Einheiten kaufen können, wo es keine Städte gibt. Solche Einheiten lassen sich nicht in Szenarien oder Kampagnen kaufen, sondern sie werden für besondere Zwecke zugeteilt. Sie lassen sich mittels des Schlachtgenerators beim Aufbau von Szenarien verwenden.

Garde

Gardeeinheiten sind Elitetruppen. Beim Kampf mit Gardeeinheiten besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, daß der Feind den Rückzug antritt.

BESCHREIBUNG DER EINHEITENKLASSEN

In Panzer General sind alle Ausrüstungsgegenstände in eine von 18 verschiedenen Klassen eingeteilt. Weiter unten finden Sie eine Liste mit Beschreibungen der Klassen, der innerhalb von jeder Klasse verfügbaren Typen, sowie deren taktischer Rolle.

Eine B-29 bei den Startvorbereitungen Ziel: Japan.

Bodenklassen

Flugzeugabwehr

Die Klasse „Flugzeugabwehr“ (Fla) wird in erster Linie zur schnellen Reaktion auf feindliche Lufteinheiten eingesetzt. Im Gegensatz zur Luftabwehr können Fla-Einheiten feuern und sich verschieben oder umgekehrt, und sie können auch Bodeneinheiten angreifen. Die Fla kann mit einer manövrierfähigen Angriffskraft Schritt halten und, wenn man sie richtig einsetzt, beim Ausschalten feindlicher Infanterie mithelfen. Wenn Sie Ihre Fla vor feindlichen Panzer-, Panzerabwehr- und Artillerieeinheiten schützen, wird sie Ihnen sehr nützlich sein. Im Gegensatz zu Luftverteidigungseinheiten muß sich die Fla im gleichen Sechseck wie feindliche Lufteinheiten befinden, um diese angreifen zu können. Fla-Einheiten können gegen Horizontalbomber nichts ausrichten.

Luftabwehr

Wie die Artillerie können auch Luftabwehreinheiten nicht angreifen, nachdem sie sich bewegt haben – doch im Gegensatz zur Artillerie können sie keine Bodeneinheiten angreifen. Sie eignen sich ganz besonders gut zur Verteidigung relativ unbeweglicher Bodeneinheiten gegen feindliche Luftangriffe, doch mit der Zeit und der richtigen Deckung können sie auch zur Unterstützung Ihrer Offensiven dienen, indem sie Sie vor feindlichen Gegenangriffen in der Luft schützen. Dank ihrer Distanzangriffs- und Deckungsfeuerfähigkeiten können gut plazierte Luftabwehreinheiten feindliche Flugzeuge von einer wichtigen Stadt fernhalten oder für den ungestörten Ablauf eines schwierigen Bodenangriffs sorgen.

U.S. Marineinfanterie hißt ihre Flagge bei Iwo Jima.

Panzerabwehr

Die Panzerabwehrklasse ist in zwei Einheitentypen unterteilt: gezogene Panzerabwehrgeschütze und Panzerabwehrgeschütze mit Selbstantrieb (die man oft als „Panzerjäger“ bezeichnet). Die gezogenen Geschütze eignen sich ausgezeichnet zur Abwehr. Dies gilt ganz besonders, wenn sie stark verschanzt sind, doch ihre Verwundbarkeit, während sie von LKWs oder Halbkettenfahrzeugen gezogen werden, hat zur Folge, daß man sie beim Angriff kaum wirksam einsetzen kann. Verwenden Sie beim Angriff stattdessen Panzerjäger. Panzerjäger sind viel billiger als Panzer mit derselben Geschützgröße, doch sie sind weniger gut gepanzert und haben keinen drehbaren Turm. Dies bedeutet, daß sie genügend Initiative haben, um bei der Abwehr von Panzerangriffen den ersten Schuß zu feuern, doch beim Angriff auf Panzer feuern sie immer an zweiter Stelle. Aus diesem Grund sind Angriffe auf Panzer gefährlich, wenn diese nicht bereits stark geschwächt sind. Die beste Taktik mit Panzerjägern besteht darin, sich offensiv zu bewegen, aber defensiv zu kämpfen – greifen Sie feindliche Panzer nicht an, sondern stellen Sie Ihre Panzerjäger so auf, daß die feindlichen Panzer gezwungen sind, Sie anzugreifen. Während Ihre Panzer zum Beispiel tief hinter die feindlichen Linien vorstoßen, können Sie Ihre Panzerjäger dazu einsetzen, Gegenangriffe der feindlichen Panzer an den Flanken des Vormarschs abzuwehren. Der ursprüngliche Zweck von Panzerjägern ist zwar der Kampf gegen Panzer, doch sie sind beim Überrollen anderer Truppen ein ausgezeichneter Ersatz für Panzer.

Artillerie

Artillerie kann nicht angreifen, nachdem sie sich bewegt hat. Die Artillerieeinheiten sind wie die Panzerabwehreinheiten in Einheiten mit gezogenen Geschützen und solche mit Selbstantrieb eingeteilt, doch dieser Unterschied spielt hier keine so große Rolle, denn sie sind sogar im gepanzerten Zustand zu verwundbar, um sich auf eine direkte Konfrontation mit dem Feind einzulassen – sie haben stattdessen die Aufgabe, den Feind zur Unterstützung der eigenen Truppen aus einiger Entfernung zu beschießen. Der Hauptvorteil der Artillerie mit Selbstantrieb besteht darin, daß sie sich ungestört fortbewegen kann, ohne ständig auf- und absitzen zu müssen. Die gezogene Artillerie ist im Vergleich dazu sehr verwundbar, denn sie kann während des Transports benachbarte feindliche Einheiten nicht beschießen, um sich zu verteidigen. Die Artillerie eignet sich gut dazu, vor einem Offensivangriff weiche Ziele des Feindes zu schwächen (sogar wenn der Beschuß keine Verluste nach sich zieht, wird doch jedesmal die Verschanzungsstufe des Feindes verringert). Auch ist sie sehr nützlich, um benachbarte Bodeneinheiten mit Abwehrfeuer zu decken, wenn diese von feindlichen Bodeneinheiten angegriffen werden. Am besten stellt man die Artillerie direkt hinter eigenen Einheiten auf, wo sie diese sowohl bei Angriffen als auch bei der Verteidigung unterstützen kann. Die Unterstützung durch Artillerie ist ganz besonders wichtig, wenn Sie Ihrer Infanterie die Chance geben wollen, feindliche Panzerangriffe auf offenem Gelände abzuwehren.

Befestigte Anlagen

Die Klasse der befestigten Anlagen ist in zwei Typen unterteilt: „befestigte Anlagen“ bestehen aus unbeweglichen, stark ausgebauten Stellungen für schwere Artillerie und Infanterie, und „Stützpunkte“ bestehen aus leichten Bunkern und Feldbefestigungen. Da in befestigten Anlagen kein Mangel an Muni und starken Angriffswerten herrscht, wird jeder herannahende Feind unter starken Beschuß genommen. Wenn Sie feindliche befestigte Anlagen und Stützpunkte nicht umgehen können, beschießen Sie sie am besten mit Artillerie und aus der Luft, und greifen sie dann mit Pioniereinheiten an. Befestigte Anlagen können nur im Schlachtgenerator gekauft werden.

Infanterie

Die Infanterieklasse besteht aus mehreren verschiedenen Einheitentypen. Die Infanterie ist in jedem Heer die häufigste und vielfältigste Truppenart. Sie hat keinen Geschwindigkeitsvorteil, doch sie kann in Städten, Wäldern und anderen schwierigen Geländearten kämpfen, ohne so schwere Einbußen zu erleiden wie die meisten anderen Klassen. Die Artillerie ist zwar auf offenem Gelände durch Artilleriebeschuß und gepanzerte Fahrzeuge verwundbar, doch man kann sie fast nicht aus gut verschanzten Verteidigungspositionen vertreiben, wenn man sie nicht mit einer Kombination aus Infanterie und Artillerie angreift. Selbst die stärkste Panzeroffensive läßt sich bereits durch eine gut plazierte und gut verschanzte Infanterieeinheit aufhalten oder stark verzögern, wenn die Panzereinheiten nicht die richtige Unterstützung haben.

Einheiten mit spezieller Pionierfähigkeit verstehen sich ausgezeichnet darauf, schwer verschanzte Stellungen anzugreifen, denn infolge ihrer speziellen Ausbildung und Ausrüstung, können sie die Gefahr einer verbissenen Verteidigung vermeiden. Wenn sie sich abgesessen in einem Flußsechseck befinden, dienen sie eigenen Einheiten als Brücke. Fallschirmjäger sind leicht bewaffnete, ausgezeichnet geschulte Infanterietruppen, die mit Fallschirmen aus Flugzeugen abspringen. Die Angriffswerte der schwerbewaffneten Infanterieeinheiten sind höher als die der gewöhnlichen Infanterie, und sie eignen sich daher ausgezeichnet für Angriffe, doch sie bewegen sich langsamer und sollten daher wenn möglich auf Transportmittel aufsitzen. Die Kavallerie dieser Zeit besteht aus aufgesessenen Infanterieeinheiten mit relativ niedriger Wirksamkeit im Kampf, doch mit hoher Mobilität ohne die Kosten und Verwundbarkeit integrierter Transportmittel.

Aufklärung

Die Aufklärungsklasse besteht aus hochmobilen, leichtbewaffneten gepanzerten Einheiten mit überlegenen Sichtweiten (was bei der Verwendung realistischer Sichtregeln sehr wichtig ist). Sie können die Stellung feindlicher Einheiten herausfinden, Städte und andere Ziele vorübergehend einnehmen und halten und geschwächte feindliche Einheiten und verwundbare Einheiten wie solche, die gerade auf integrierten Transportmitteln aufsitzen, erfolgreich angreifen. Aufklärungseinheiten sind ganz besonders bei Offensivschlachten nützlich. Sie sollten bei jedem größeren Vorstoß eine von ihnen als Vorhut haben, denn damit sparen Sie Zeit und können Hinterhalten aus dem Weg gehen.

Panzer

Wegen ihrer Geschwindigkeit, Panzerung und schweren Bewaffnung kann die Panzerklasse am besten aggressive Risiken eingehen und überleben. Doch passen Sie auf, daß Sie nicht zu kühn mit Ihren Panzern umgehen – im offenen Gelände sind sie zwar fast unbesiegbar, doch in Städten, Wäldern und auf unebenem Gelände können sie von Infanterie verwundet werden – auch können sie von Panzerabwehrgeschützen und Panzerjägern aufgehalten werden – und sie benötigen Luftunterstützung, wenn der Feind taktische Bomber gegen sie einsetzen kann. Ein erfolgreicher General siegt nicht mit Panzern allein.

LKW

Zur LKW-Klasse gehören LKWs, Halbkettenfahrzeuge und einige Kettenfahrzeuge, die als integrierte Transportmittel verwendet werden (d. h. sie sind einer spezifischen Einheit zugeteilt und können sonst von niemandem benutzt werden). Durch den integrierten Transport läßt sich die Mobilität langsamer Einheiten erhöhen, doch während des Transports verwenden die Einheiten die schwachen Kampfwerte des Transportmittels und können daher leicht zerstört werden. Auf LKWs transportierte Truppen sollten daher stets vor Boden- und Luftangriffen des Feindes geschützt werden. LKWs sind auf Straßen schneller, doch Halbkettenfahrzeuge haben einen höheren Abwehrwert und können sich auf unwegigem Gelände schneller bewegen.

Luftklassen

Transportflugzeug

In den meisten Szenarien gibt es einen Vorrat an Lufttransportpunkten. Der Lufttransport ist eine nicht integrierte Beförderungsmethode, die es Infanterie, leichter Artillerie und leichten Panzerabwehreinheiten ermöglicht, auf unbesetzten Flugplätzen an Bord und von Bord von Flugzeugen zu gehen (auf diese Weise lassen sich feindliche Flugplätze erobern). Fallschirmjäger können in allen erlaubten Sechsecken „abspringen“. Weitere Informationen zum Lufttransport von Einheiten finden Sie im Abschnitt zur Einheitensteuerung auf Seite 76. Denken Sie daran, daß Lufttransporte sehr leicht von feindlichen Jägern oder Luftverteidungseinheiten verwundet werden können. Sie müssen von Jägern begleitet werden. Dies gilt ganz besonders, wenn Sie beabsichtigen, hinter den feindlichen Linien Fallschirmjäger abzusetzen.

Jäger

Panzer und Flugzeuge waren die entscheidenden neuen Waffen des Krieges, und die Jägerklasse ist Ihr Schlüssel, um sich die Luftüberlegenheit zu sichern. Die Jägerklasse ist beim Angriff auf feindliche Lufteinheiten hochwirksam, und durch ihre Fähigkeit, feindliche Luftangriffe abzuwehren, kann sie auch benachbarte eigene Bomber- und Bodeneinheiten schützen. Jäger können Infanterie-, Artillerie- und Transporteinheiten ziemlich wirksam unter Beschuß nehmen und bei der Schwächung von Verschanzungen mithelfen, doch ihre Hauptaufgabe besteht in der Säuberung des Luftraums von feindlichen Jägern und Bombern. Bei Kämpfen zwischen Jägern treten normalerweise sehr hohe Verluste auf, und es ist daher wesentlich, durch höhere Initiative und mehr Erfahrung den ersten Schuß feuern zu können. Jäger, die mit der speziellen Technologie „Radar“ ausgestattet sind, können auch in Nachtrunden kämpfen.

Horizontalbomber

Die Horizontalbomberklasse besteht aus Bombern, die einer großen Höhe und Reichweite fähig sind. Sie führen viele Bomben mit, doch sie sind nicht sehr genau. Sie greifen Bodenziele wie Städte, Häfen und Flugplätze mit „Bombenteppichen“ an. Sie halten Ziele normalerweise eher nieder, als sie zu zerstören, doch dies ist ein Vorteil, denn von Ihren Horizontalbombern niedergehaltene feindliche Einheiten bleiben während der ganzen Runde in diesem Zustand. Wenn der Angriff eines Horizontalbombers Erfolg gezeitigt hat, werden daher die Kraftstoffmenge und die Munipunkte der feindlichen Einheiten verringert. Nur die Horizontalbomber und die Schlachtschiffe können den Angriffen anderer Einheiten helfen, indem sie den Feind über lange Zeit niederhalten.

Horizontalbomber greifen nur das Sechseck an, in dem sie sich befinden, und sie sind allen Bodeneinheiten außer Luftverteidigungseinheiten gegenüber immun. Wenn sie ein Siegessechseck bombardieren, das sich in einer Stadt, einem Hafen oder auf einem Flugplatz befindet, verliert der Feind dadurch Prestigepunkte. Wenn

Marineinfanteristen erobern den Strand von Iwo Jima.

es sich um kein Siegessechseck handelt, können Sie doch den Nutzen des Ortes zerstören (dies zeigt sich im Spiel dadurch, daß das Sechseck in neutralen Besitz übergeht). Auf diese Weise neutralisierte Städte, Häfen oder Flugplätze lassen sich nur durch abgesessene Infanterietruppen wieder einnehmen/reparieren.

Horizontalbomber sind die einzigen Lufteinheiten ohne die spezielle „Radar"-Technologie, die während der Nacht angreifen dürfen.

Taktischer Bomber

Zur Klasse der taktischen Bomber gehören Flugzeuge, die für Bodenangriffe entworfen wurden und nur Ziele am Boden angreifen können – und Jagdbomber, die auch feindliche Lufteinheiten angreifen können (auch wenn sie im allgemeinen weniger wirksam sind als Jäger). Taktische Bomber sind gegen zahlreiche Ziele nützlich, einschließlich verwundbarer Ziele wie Transportmittel und Artillerie sowie schwierigerer Ziele wie die U-Boot-, die Panzer- und die Panzerabwehrklasse. Taktische Bomber lassen sich auch zur Schwächung verschanzter Stellungen einsetzen. Denken Sie daran, daß taktische Bomber unbedingt von Jägern begleitet werden müssen, wenn der Feind selbst Jäger hat.

Torpedobomber

Torpedobomber sind spezielle Angriffsbomber, die statt einer großen Bombe einen Torpedo mitführen. Sie dienen besonders zum Angriff auf Schiffe. Torpedobomber haben die spezielle Fähigkeit, daß sie Schiffe von einem benachbarten, leeren Seesechseck aus angreifen können.

Angriff japanischer Flugzeuge auf eine Schlachtschifformation, aus der Luft betrachtet.

Seeklassen

Großkampfschiff

Die Klasse der Überwasser-Großkampfschiffe (einschließlich Schlachtschiffen und schwerer Kreuzer) hat die Fähigkeit, Distanzangriffe durchzuführen und kann sich entweder zuerst bewegen und dann schießen oder umgekehrt. Diese Schiffe eignen sich am besten zum Ausschalten der feindlichen Flotte, doch nach einem Sieg auf See können sie die Bodenkräfte durch Bombardierung in Küstennähe, ganz besonders auf weiche Ziele, unterstützen. Großkampfschiffe, auf die von anderen Großkampfschiffen geschossen wird, haben das Recht, beim ersten Angriff mit allen noch übrigen Stärkepunkten, die nicht niedergehalten sind, zurückzuschießen, und bei allen folgenden Angriffen in dieser Runde mit 50% der Stärkepunkte. Leichte Kreuzer haben dieselbe Funktion wie Großkampfschiffe, doch sie sind in Küstensechsecke zugelassen.

Flugzeugträger

Flugzeugträger sind eine Art mobiler Flugplatz für Jäger und taktische Bomber, doch im Gegensatz zu Flugplätzen können die Flugzeugträger nur Lufteinheiten mit Nachschub versorgen, die sich an Bord befinden. Die Sichtweite der Flugzeugträger ist ausgezeichnet, doch sie sind Schiffsangriffen gegenüber verwundbar, und ihr hoher Preis macht sie auch in bezug auf die Prestigepunkte zu sehr begehrenswerten Zielen.

Zerstörer

Die Zerstörerklasse besteht aus Zerstörern, Begleitschiffen von Zerstörern, Patrouillenbooten und Torpedobooten. Die Einheiten der Zerstörerklasse sind die einzigen Schiffseinheiten, die U-Boote unter Wasser angreifen können. Während ihrer Spielerrunde greifen sie U-Boote immer zuerst an, doch sie werden leicht von Großkampfschiffen zerstört. Schützen Sie schwerere Schiffe mit Schiffsgruppen der Zerstörerklasse vor U-Booten. Zusammen mit taktischen Bombern können sie wirksame Sondereinheiten zur Zerstörung von U-Booten bilden.

Seetransport

Der Seetransport ist bei amphibischen Invasionsszenarien ganz besonders wichtig. Beim Seetransport handelt es sich um eine nicht integrierte Beförderungsmethode, die es Bodeneinheiten ermöglicht, sich in eigenen Häfen oder Küstenstädten einzuschiffen und in allen nicht besetzten Küstensechsecken von Bord zu gehen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „An Bord von Schiffen gehen“ auf Seite 76. Denken Sie daran, daß Seetransporte Deckung von Schiffs- und Lufteinheiten erhalten sollten, da sie feindlichen Schiffseinheiten gegenüber stark verwundbar sind und, in geringerem Maße, auch taktischen Bombern des Feindes gegenüber.

U-Boot

Die U-Boot-Klasse kann für schwere Schiffseinheiten des Feindes sehr gefährlich sein, denn U-Boote unter Wasser können nur von den Schiffseinheiten der Zerstörerklasse angegriffen werden. Wenn sich U-Boote unter Wasser befinden, schießen sie bei Angriffen während ihrer Runde immer zuerst. Wenn U-Boote angegriffen werden, können sie dem Angriff oft unter Wasser entkommen.

ANHANG A – ANMERKUNGEN ZUR STRATEGIE

Taktische Kontrolliste

Vergessen Sie nie die folgenden Aspekte von PANZER GENERAL:

- Tasten und Einheiten in Sechsecken werden durch Klicken aktiviert.
- Eine Einheit wird empfangsbereit für Befehle, indem Sie auf sie klicken.
- Alle Tasten erscheinen entlang der Bildschirmseiten und alle Tastenbeschreibungen oben in der Bildschirmmitte, wenn Sie den Mauszeiger darüberziehen.
- Bei jedem Angriff einer Einheit wird eine Munitionseinheit verbraucht. Wenn der Einheit die Munition ausgegangen ist, muß sie sich neu versorgen, bevor sie eine weitere feindliche Einheit angreifen kann (wenn sie sich nicht neben mehreren feindlichen Einheiten befindet).
- Städte, die nicht direkt zu Ihren Kampfzielen gehören, sind nur dann anzugreifen, wenn sie sich direkt auf dem Weg Ihrer Einheiten befinden. In späteren Szenarien erhalten Sie jedoch zusätzliche Prestigepunkte, wenn Sie Einheiten zur Einnahme anderer Städte aufs Spiel setzen.
- Alle Einheiten besitzen Bewegungspunkte, die mit jeder Bewegung der Einheit zurückgehen. Jedes Sechseck kostet eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte. Diese Zahl hängt von der dortigen Geländeart ab. Wenn Sie eine Einheit auswählen, sind die erlaubten Rechtecke, in die diese Einheit verschoben werden kann, markiert. Wenn Sie mit Einheiten Flüsse überqueren, ohne die verfügbaren Straßen oder Brücken zu verwenden, werden alle Bewegungspunkte für die betreffenden Einheiten aufgebraucht.
- Ersetzen Sie geschwächte Einheiten, auch wenn sie sich in der Nähe von feindlichen Stellungen befinden. Es ist besser, Verluste zu erleiden, als ganz vernichtet zu werden.
- Transportieren Sie Einheiten in ihren Transportmitteln, wenn dies möglich ist, doch sorgen Sie dafür, daß sich gepanzerter Schutz in der Nähe befindet. Einheiten können nur an Anlegestellen oder in Küstenstädten eingeschifft werden. Nur Infanterie, leichte Artillerie und leichte Panzerabwehreinheiten können von einem Flugplatz aus in Flugzeugen transportiert werden. Das Ein- oder Ausschiffen einer Einheit läßt sich nur am Anfang der Spielerrunde für diese Einheit durchführen. Dasselbe gilt für das Verladen in Flugzeuge. Seetransporteinheiten können in einem benachbarten Landgebiet von Bord des Schiffes gehen. Aus Flugzeugen kann nur an Flugplätzen ausgestiegen werden, doch Fallschirmjäger können sich überall absetzen lassen. Wenn eine Einheit von Bord geht, ist ihre Spielerrunde damit beendet.
- Ersatz, Auflösen, Aufrüsten und Eliteersatz sind nur am Anfang der Spielerrunde einer Einheit möglich. Wenn eine dieser Optionen ausgewählt wird, ist die Spielerrunde für die Einheit damit automatisch beendet.

Mission erfolgreich abgeschlossen: amerikanische Marinetruppen nehmen den Mount Suribachi auf Iwo Jima ein.

- Mit der Taste „Spielzug annullieren“ wird die Einheit in ihren vorherigen Zustand zurückgebracht. Diese Funktion ist nicht verfügbar, wenn die Einheit bereits angegriffen hat, sich mit Nachschub oder Ersatz versorgt hat, usw. Wenn Sie nach dem Verschieben einer Einheit mit der rechten Maustaste darauf klicken, wird die Einheit damit deaktiviert, so daß sich der letzte Zug nicht mehr annullieren läßt. Wenn die Einheit bereits gefeuert hat, wird ihre Spielerrunde hiermit beendet.
- Auch wenn Ihnen die „erwarteten Verluste“ nicht vorteilhaft erscheinen, kann es sein, daß Sie zum Umsetzen Ihrer Ziele einen Teil Ihrer Einheitenstärke opfern müssen. Dies ist ganz besonders beim Angriff auf feindliche Einheiten mit hohen Verschanzungsstufen wichtig. Auch wenn der Angriff vielleicht keinen Erfolg zeigt, verringert sich doch die Verschanzungsstufe des Feindes um mindestens einen Punkt, wodurch er in der nächsten Spielerrunde verwundbarer ist.
- Der Feind kann seine neugekauften Einheiten nicht in der Umgebung einer Stadt aufstellen, wenn sich eine Ihrer Einheiten in der Nachbarschaft befindet.
- Kreisen Sie Widerstandszentren, wie zum Beispiel Städte, ein, und schlagen Sie weit hinter ihnen zu, um den Feind zur Mobilmachung und zur Verteidigung seines Hinterlands zu zwingen. Hierdurch wird die Einnahme der Umgehungsstraße einfacher, als wenn Sie Ihre Kräfte durch einen direkten Angriff aufreiben lassen.

Wenn Sie neben der Stadt Truppen aufstellen, kann der Feind dort keine weiteren Einheiten aufstellen.

- Suchen Sie auf der Strategiekarte gute Angriffsstraßen, zum Beispiel flaches, für Panzer geeignetes Land mit wenigen Hindernissen, die der Feind als Verteidigungsstellungen zum Aufhalten Ihres Vormarschs einsetzen könnte.
- Teilen Sie Ihre Streitkräfte in zielorientierte Kampfgruppen ein, und bilden Sie, wenn nötig, Stadtgarnisonseinheiten. Kampfgruppen sollten Einheiten mit ähnlichen Bewegungsgeschwindigkeiten enthalten.
- Beginnen Sie jede Schlacht mit einem Plan, um mit einer eventuellen Luft- bzw. Seeüberlegenheit fertigzuwerden.
- Eine gute Belagerungstaktik gegen stark verschanzte Truppen besteht darin, sie mit Artillerie zu beschießen, um ihre Verschanzung zu schwächen, und neben der sich verteidigenden Einheit eigene Einheiten aufzustellen, um sie an der Heranführung von Ersatztruppen zu hindern. Wenn die verteidigende Einheit genügend geschwächt ist, wird sie von den Infanterieeinheiten angegriffen, die sie vernichten oder zum Rückzug zwingen. Die Stadt kann dann von einer Infanterieeinheit (oder einer Panzer-, Panzerabwehr- oder Aufklärungseinheit – Artillerieeinheiten können nämlich keine Städte besetzen) besetzt oder eingenommen werden. Der Angriff auf Städte mit Panzereinheiten ist sehr gefährlich, da diese in so wenig panzergängigem Gelände oft schwere Verluste erleiden. Panzereinheiten sind auf offenem Gelände gegen feindliche Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Panzereinheiten am wirksamsten.
- Zerstören Sie stets die Artillerie, durch die feindliche Einheiten unterstützt werden, bevor Sie die unterstützten Einheiten angreifen.

ANHANG B – BEWEGUNGSPUNKTKOSTEN NACH GELÄNDEART

	KETTEN-			HALBKETTEN-			RAD-			INFANTERIE			GESCHÜTZ (GEZOGEN)			LUFT		
GELÄNDE	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS
Stadt im Landesinnern	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Küstenstadt	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Unbefestigte Straße	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Befestigte Straße	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Offen	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Normaler Wald	2	3	2	2	3	2	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Dichter Wald	2	3	2	2	3	2	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Normaler Urwald	4	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Dichter Urwald	4	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Bambus	4	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Bocage	4	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Kunai	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Landwirtschaft 1	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Landwirtschaft 2	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Reisfeld zur Erntezeit	4	-	2	4	-	2	Alle	-	3	2	Alle	1	-	-	-	1	1	1
Reisfeld, entwässert	2	3	2	2	4	3	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Ufer	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Wüste	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Oase	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sumpf	4	-	2	4	-	2	Alle	-	3	2	Alle	1	-	-	-	1	1	1
Uneben	2	3	2	2	4	3	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Vulkanisch	2	3	2	2	4	3	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Hügel	2	3	2	2	4	3	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Berg	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	Alle	1	1	1
Böschung	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Fluß	Alle	-	2	Alle	-	2	Alle	-	3	Alle	Alle	2	Alle	Alle	Alle	1	1	1
Strand	1	1	1	1	1	1	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Anlegestelle	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Deich	2	3	2	2	4	3	4	Alle	Alle	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Tetraeder	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Riff	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Küste	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Tiefsee	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
Unbefestigter Flugplatz	1	2	1	1	3	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Befestigter Flugplatz	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Brücke	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1

	HOCHSEESCHIFFS–			KÜSTENSCHIFFS–			UNTER WASSER			ALLGELÄNDE–			AMPHIBISCH		
GELÄNDE	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS	TROCKEN	SCHLAMM	EIS
Stadt im Landesinnern	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	1	–	–	–
Küstenstadt	1	1	1	1	1	1	–	–	–	1	1	1	2	2	2
Unbefestigte Straße	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Befestigte Straße	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	1	–	–	–
Offen	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Normaler Wald	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	4	4	–	–	–
Dichter Wald	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	4	4	–	–	–
Normaler Urwald	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	Alle	–	–	–
Dichter Urwald	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	4	4	–	–	–
Bambus	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	Alle	–	–	–
Bocage	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	3	–	–	–
Kunai	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Landwirtschaft 1	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Landwirtschaft 2	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Reisfeld zur Erntezeit	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Alle	–	3	–	–	–
Reisfeld, entwässert	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	3	–	–	–
Ufer	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Wüste	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	2	2	–	–	–
Oase	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Sumpf	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Alle	–	3	–	–	–
Uneben	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	3	–	–	–
Vulkan	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	3	–	–	–
Hügel	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	3	–	–	–
Berg	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Alle	Alle	Alle	–	–	–
Böschung	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Fluß	–	–	–	–	–	–	–	–	–	Alle	–	2	2	2	2
Strand	–	–	–	–	–	–	–	–	–	2	2	2	–	–	–
Anlegestelle	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	1	–	–	–
Deich	–	–	–	–	–	–	–	–	–	3	Alle	3	–	–	–
Tetraeder	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Riff	–	–	–	1	1	1	–	–	–	–	–	–	2	2	2
Küste	1	1	1	1	1	1	1	1	1	–	–	–	2	2	2
Tiefsee	1	1	1	1	1	1	1	1	1	–	–	–	2	2	2
Unbefestigter Flugplatz	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	2	–	–	–
Befestigter Flugplatz	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	1	–	–	–
Brücke	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	1	1	2	2	2

NACHSPANN

Produktion	John Eberhardt
Produktionsassistenz	Glen Cureton
Spieldesign	SSI Special Projects Group
Programmierungsleitung	Mike Coustier
Spielprogrammierung	Paul Murray, Reggie Seagraves und Ben Cooley
Tonprogrammierung	Ralph Thomas
Künstlerische Leitung	Mike Filippoff
Künstlerische Gestaltung	Ryan Paul und Grisha Grigoriev
Zusätzliche künstlerische Gestaltung	Maurie Manning und Dan Burke
Verfassungsleitung für das Drehbuch	James Young
Mitarbeit am Drehbuch	Dave Merrick und, Richard Wagenet
Zusätzliche Mitarbeit am Drehbuch	Dave Wallick, Dave Landrey und Mike Simpson
Spielhandbuch	Mark Whisler
Herausgeber des Handbuchs	Anathea Lopez
Tondesign	Steven Lam und Lance Page
Multimediendesign	Lee Crawford und Maurice Jackson
Haupttitelmelodie, japanische Musik	Danny Pelfry und Rick Rhodes
Amerikanische Musik	Steve Lucky und die Rumba Bums
Stimmenleitung	Reed Evans
Stimmen	Wally Fields und Mikio Hirata
Zusätzliche Stimmen	Jacques Moyal, Jose Oliva, Tim Redmund, Tony Saccardi, Jan Lindner, Yukihiro Goto, International Contacts, Inc.
Datenverwaltung	Caron White
Testleitung	Sean Decker
Überwachung der Tests	Jason Ray
Leitung der Produkttests	Bill White
Testteam von SSI	Garrett Graham, Kelly Calabro, Dion Burgoyne, Daniel Rivera, Jason Bredice, Jeremy Dang, George Chastain, Chris Lanka, Mark Schmidt, Nile Sabbagh, Sally Werner, Forest Elam und Chris Smith
Externes Testteam	Judy Weller, John Taylor, Bill Snow, Michael Bell, Gordon Shenkle, Ed Certon und Bill Lott
Produktionsleitung	Dan Cermak
Grafisches Design und DTP	Louis Saekow Design: Dave Boudreau & Jerrick McCullough

Mit besonderem Dank an: Russ Brown, Steve Burke, Bob Coates, Bret Berry, Joel Billings, Chuck Kroegel, Brandon Chamberlain, Chris Carr, Dave Jensen, Rick Martinez, die Mitarbeiter von Music Annex, Greg Steil, Tom Foss sowie das US Naval Institute

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. LIMITED WARRANTY

Das gesamte Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Ohne die ausdrückliche Genehmigung von SSI darf dieses Handbuch (oder Ausschnitte daraus) weder kopiert, fotografiert, reproduziert, übersetzt noch in irgendeiner Form auf ein elektronisches Medium bzw. auf maschinell lesbare Form gebracht werden. Das zum Handbuch gehörige Programm darf nur vom rechtmäßigen Käufer und nur auf den dazu bestimmten Computer kopiert werden. Jede Person, die Teile des Buches aus welchem Grund auch immer publiziert, macht sich strafbar und wird nach Ermessen des Urhebers durch die jeweiligen Zivil- bzw. Strafgesetze verfolgt.

©1997 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
PAZIFIK ADMIRAL ist ein Warenzeichen der Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Mit Smacker Video Technology. Copyright © 1994 Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

TECHNISCHER SUPPORT

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei jedem Briefwechsel Ihren Namen, Ihre Adresse sowie Ihre Telefonnummer, unter der Sie tagsüber zu erreichen sind, beilegen. Wir bemühen uns, alle Probleme schnellstmöglich zu beheben.

Adresse: Technische Unterstützung
Mindscape GmbH
Zeppelinstr. 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr

Telefon: 0208-9924114

Fax: 0208-9924129

Geschäftsstunden: Mo, Mi und Fr von 15:00 bis 18:00 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieltips geben können.

SCHNELLTASTEN

Alt-S	Laufendes Spiel speichern
Alt-L	Früher gespeichertes Spiel laden
Alt-B	Laufendes Spiel beenden
Alt-R	Spielerrunde beenden
E	Neue Einheit kaufen
K	Strategiekarte anzeigen
R	Einheit reparieren
S	Sechseckseiten ein/aus
Gelände anzeigen	T
Nächste Einheit aktivieren	N
Menü “Zu Einheit gehen” aktivieren	Z
Einheit aufsitzen/ absitzen lassen	L
Karte zwischen Luft- und Bodenmodus hin- und herschalten	H
Spezielle Fähigkeit einer Einheit aktivieren	F
Ja	J
Nein	N

www.ssionline.com

MU260403